



BlizzCon
WoW: Cataclysm und Diablo 3 im Detail!

MIT VOLLVERSION AUF DVD

SPELLFORCE 2



Brillante Mixtur aus Rollenspiel und Strategie

VIDEOS Diablo 3 • Resident Evil 5 Mafia 2 • FIFA 10 • Batman Venetica • Assassin's Creed 2

MODS Special zur Gothic-Serie Anno 1701 • Dawn of War 2

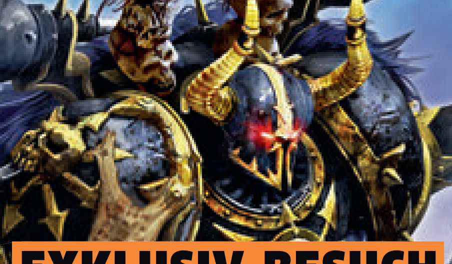
TESTS AUF 35 SEITEN!

Risen • FIFA 10 • Tropico 3
Operation Flashpoint 2
Need for Speed: Shift

BESSER ALS WOW?

AION

So gut ist das Mega-MMO wirklich + Tuning-Tipps und FAQ für Einsteiger!



EXKLUSIV-BESUCH

DAWN OF WAR 2 CHAOS RISING

Der Echtzeit-Hit geht weiter! Wir waren vor Ort bei Relic.

PC GAMES ENTHÜLLT!

DIE SIEDLER 7

Ob Händler, Krieger oder Forscher: Dieses Spiel macht alle glücklich!



11/09 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Wie gut ist AION wirklich?

SONNTAG | 23. August 2009

Fast 250.000 Spielefans haben in den vergangenen vier Tagen die neue Gamescom in Köln besucht – und wurden nicht enttäuscht (**Diablo 3** selber spielen!). Trotz großzügigerer Flure nimmt die Messe vor allem am Samstag wieder Games-Convention-Ausnahmezustände an: An vielen Ständen geht nichts mehr, vor allem Familien verlassen genervt das Gelände. Trotzdem läuft die Premiere erstaunlich reibungslos – einen Rückblick lesen Sie auf Seite 16. Zeitgleich findet die Blizzard-Hausmesse Blizzcon in Anaheim statt, wo unter anderem das dritte **World of Warcraft**-Add-on **Cataclysm** (Seite 50) enthüllt wird. Die Highlights der Gamescom gibt es schon jetzt zu kaufen: Ab Seite 62 testen wir unter anderem **Risen**, **Need for Speed Shift**, **Batman: Arkham Asylum**, **FIFA 10**, **Tropico 3** und **Venetica**.

DIENSTAG | 08. September 2009 2009

Stellen Sie sich vor, Valve (**Half-Life 2**, **Counter-Strike**) lädt Sie nach Seattle ein. Zahlt alles. Den Flug. Das Hotel. Lässt Sie **Left 4 Dead 2** spielen – als einen der Ersten weltweit. Klingt gut? Ist es auch. Dementsprechend groß war das Interesse auf pcgames.de. Was die sechsköpfige Reisegruppe in den USA erlebt hat, berichten wir in der Sneak-Peek-Reportage ab Seite 40.

DONNERSTAG | 17. September 2009

400.000 Vorbestellungen meldet Hersteller NC Soft für **AION** – damit war zu rechnen, denn seit Monaten belegt der **World of Warcraft**-Rivale Platz 1 und 2 der Charts beim Versender Amazon. Unsere umfangreiche Titelstory ab Seite 22 verrät Ihnen nicht nur, ob Sie dem Pracht-Rollenspiel eine Chance geben sollten: Mit den Tuning-Tricks entlocken Sie **AION** die beste MMO-Grafik weit und breit – und praktische Einsteiger-Tipps erleichtern den Start ins Fantasy-Reich.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

IN EIGENER SACHE

- Aus technischen Gründen muss die exklusive PC-Games-Kollektion für den Online-Shooter **Battlefield Heroes** für eine Ausgabe pausieren – in der kommenden Ausgabe finden Sie wie gewohnt ein weiteres Teil für Ihre Rüstung. Wir bitten um Ihr Verständnis.
- Wir haben die Titelseiten der PC-Games-Abo-Ausgaben dezent überarbeitet. Die ungeschnittene Variante ist an der roten Hintergrundfarbe der DVD-Hülle und dem Hinweis „Uncut" erkennbar. Falls Sie Fragen zu DVD oder Abo haben, wenden Sie sich bitte direkt an abo@pcgames.de.

HELDEN DER ARBEIT

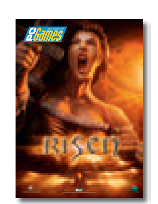


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
FIFA-Testmuster? Risen Collector's Edition? Frischgedruckte Hefte? Flugtickets zur Blizzcon? Unsere Assistentin Kristina Haake ist üblicherweise die Allererste, die die begehrtesten „Unique Items" in Händen hält. Daneben vermittelt unsere gute Seele unter anderem Pressesprecher an den zuständigen Redakteur, verschickt Gewinnspielpreise und kümmert sich um Rechnungen und Reisespesen.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games MMORE
Es hat sich herumgesprochen: Unser Online-Rollenspiel-Schwestermagazin PC Games MMORE erscheint seit Kurzem monatlich. Themen in der neuen Ausgabe: Die perfekte Vorbereitung auf Arthas und alles über das neue Add-on **Cataclysm**. Tolle Aboprämien gibt's übrigens unter abo.mmore.de



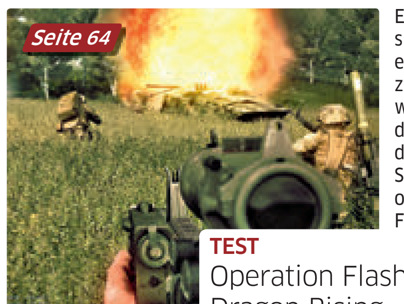
Sonderheft „Risen"
Komplettlösung, Karten, Einsteiger-Tipps, Riesenposter, Blick hinter die Kulissen von Piranha Bytes: Für alle **Risen**-Fans ist das neue PC-Games-Sonderheft eine wahre Fundgrube. Die 100 Seiten starke Sonderausgabe ist ab 7. Oktober überall im Handel zu haben – oder aber Sie bestellen einfach auf abo.pcgames.de.

INHALT 11/09

VORSCHAU
Aion



Mit schicker Grafik dank Cry-Engine und einem Spielkonzept, das Sie sprichwörtlich abheben lässt, steht uns der nächste **WoW**-Konkurrent ins Haus. Wir haben uns für Sie ausführlich in der inzwischen offenen Beta-Phase des Spiels umgeschaut und liefern Ihnen detaillierte Spieleindrücke.



Eine Militärsimulation ist es letztendlich zwar nicht geworden, trotzdem macht der Taktik-Shooter eine ordentliche Figur im Test.

TEST
Operation Flashpoint: Dragon Rising



So gut wurde noch nie ein Film- und Comicheld in einem PC-Spiel umgesetzt. Unsere absolute Kaufempfehlung für Action-Fans!

TEST
Batman: Arkham Asylum

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 11

SPIELE

VORSCHAU ab Seite 21

SPIELE

TEST ab Seite 62

SPIELE

HARDWARE ab Seite 115

THEMA

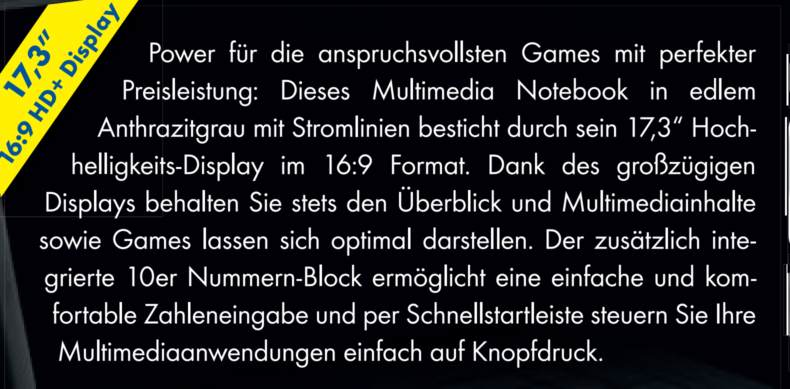
SPECIAL ab Seite 134

DAS WIRD GESPIELT

SERVICE ab Seite 134

ERSTE WAHL FÜR GAMER!

TOSHIBA



Power für die anspruchsvollsten Games mit perfekter Preisleistung: Dieses Multimedia Notebook in edlem Anthrazitgrau mit Stromlinien besticht durch sein 17,3″ Hochhelligkeits-Display im 16:9 Format. Dank des großzügigen Displays behalten Sie stets den Überblick und Multimediainhalte sowie Games lassen sich optimal darstellen. Der zusätzlich integrierte 10er Nummern-Block ermöglicht eine einfache und komfortable Zahleneingabe und per Schnellstartleiste steuern Sie Ihre Multimediaanwendungen einfach auf Knopfdruck.

Perfekte Vollausstattung

Intel® Centrino® 2 Prozessortechnologie mit Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700
(2,53 GHz, 3 MB L2 Cache, 1066 MHz FSB)

Ultraschnelle ATi Radeon Mobility HD 4650 Grafikkarte mit 1 GB DDR3 VRAM

HDMI™

intel Centrino 2 inside™
Achten Sie auf Intel Inside®

799,-

Notebook inkl. Game „ANNO 1404“
(OEM Version)

Jetzt im Bundle mit diesem Notebook!

ANNO 1404



Gaming Notebook SATELLITE L550-11K – EURONICS Edition • 17,3″ HD+ 16:9 TFT Display (1.600 x 900) mit LED Backlight Technologie • Intel® Centrino® 2 Prozessortechnologie mit Intel® Core™ 2 Duo Prozessor P8700 (2,53 GHz, 3 MB L2 Cache, 1066 MHz FSB) • 4 GB RAM Arbeitsspeicher • 320 GB Festplatte • ATi Radeon HD 4650 Grafikkarte mit 1 GB DDR3 VRAM • HDMI Ausgang • Super Multi DVD +-RW Brenner mit Double Layer • 4-in-1 Kartenleser • LAN, WLAN a/g/N • 3 x USB 2.0 • e-SATA Anschluss • Webcam • Tastatur mit separatem Nummernblock • Li-Ionen Akku • Microsoft Windows Vista Home Premium (Dual 32 Bit/64 Bit) • inkl. EURONICS Multimediasuite • 2 Jahre Garantie durch den Hersteller

Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/info/erste-wahl**

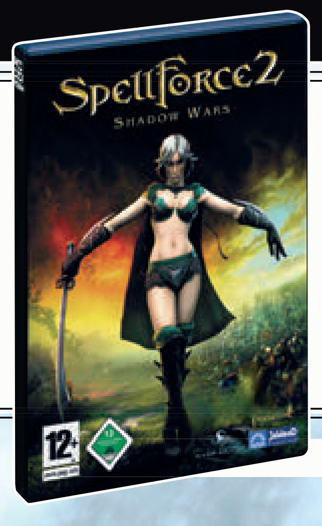
Über 11.000 x in Europa.

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.

www.euronics.de

EURONICS

best of electronics!



Als Vollversion auf DVD: Spellforce 2

Für die Installation wird eine Seriennummer benötigt, diese finden Sie auf der Hülle unserer Heft-DVD.

Von: Alexander Bohnsack

Jeden Monat bietet unsere DVD kostenlosen Spielspaß aus den verschiedensten Genres.

Systemvoraussetzungen: • Windows XP/Vista • Pentium 4 2GHz • 512 MB RAM • Geforce-4-Grafikkarte • 5-GB-Festplattenspeicher

DAS GAMEPLAY

Spellforce 2 bietet einen fein ausbalancierten Mix aus Rollenspiel, Echtzeitstrategie und Fantasy.



Sie haben die Wahl, ob Sie in der Fantasy-Welt von Eo aufseiten der Zwerge, Elfen, Orks, Trolle, Dunkelelfen, Menschen, Gargoyles, Barbaren oder der Schatten in den Kampf zwischen Gut und Böse eingreifen. Dabei sind die Übergänge von Echtzeitstrategie zu Rollenspiel fließend.
Die meisten der Karten verlangen beide Spielweisen: Strategie und Rollenspiel. Sie heben auf der einen Seite Truppen aus und stampfen Stützpunkte aus dem Boden. Auf der anderen Seite absolvieren Sie Quests und pflegen die Mitglieder Ihrer Heldentruppe. So warten auf den Fan von Rollenspielen hilfsbedürftige Nichtspielercharaktere, deren Probleme Sie lösen sollten – schließlich winken Gold oder bessere Ausrüstungsgegenstände als Belohnung. Zudem werden dem eigenen Spielkonto reichlich Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Strategen achten für die großen Schlachten auf den richtigen Mix der Truppenteile. Wer nur auf Truppen einer Waffengattung setzt, hat schnell das Nachsehen. Insgesamt vollbringt **Spellforce 2** das Kunststück, zwei Genres gelungen zu kombinieren und für stundenlangen Spielspaß zu sorgen.

BAUMEISTER

Beim Basisbau beschränkt sich der Strategieteil aufs Wesentliche und punktet mit einfacher Steuerung und schnellem Aufbauteil.

Zwar erreicht der Strategie-Part in **Spellforce 2** nicht ganz die Tiefe eines **Warcraft 3**, doch der stark entschlackte Aufbauteil spielt sich erfrischend flott.



RÄTSEL

In den Rollenspielabschnitten lösen Sie immer wieder Schalter- oder Farbenrätsel. Der Schwierigkeitsgrad bleibt dabei stets moderat.

Rätsel gehören zu Rollenspielen wie Hopfen, Malz und Wasser in ein ordentliches Bier. Dabei legt **Spellforce 2** den Schongang ein. Keines der Rätsel überfordert den Spieler. Alle Knobelpassagen lassen sich mit ein bisschen Logik oder durch simples Ausprobieren lösen.



DIE GEGNER

In den vielen verschiedenen Arealen warten zahlreiche Monster auf Sie.



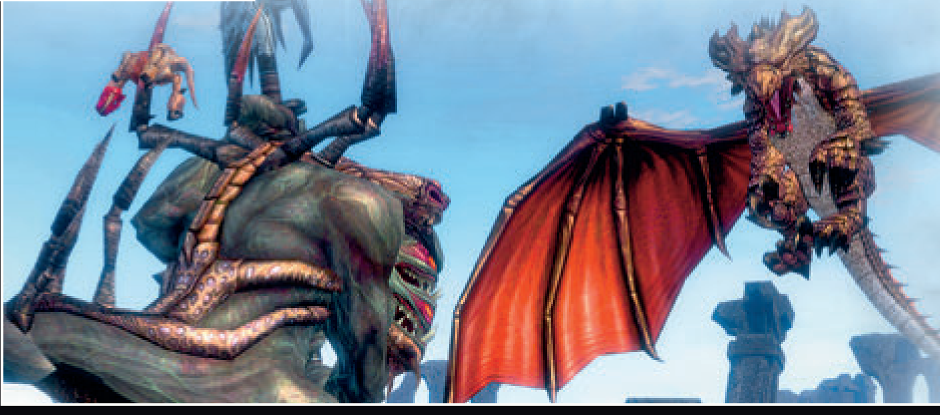
Egal ob Sumpflandschaft, trockene Savannen, schneebedeckte Berggipfel oder mit Lava durchzogene Zwergenminen – in den detailreich ausgearbeiteten Levels tummeln sich verschiedene Monster als Gegner. Neben den Hauptfiguren der anderen Fraktionen bevölkern Skelettkrieger, Spinnen, Raptoren und Wildtiere die Welt von Eo.

SCHLACHTENGETÜMMEL

Für strategischen Tiefgang steht den Fraktionen je eine Supereinheit, der sogenannte Titan, zur Verfügung.

Diese Kolosse kosten zwar Unmengen an Rohstoffen, sorgen aber für spektakuläre Grafikeffekte und verheerende Verluste unter Ihren Feinden. Generell gewinnt derjenige Stratege in **Spellforce 2** die Schlacht, der auf einen ausgewogenen Mix aus Nah- und Fernkampfeinheiten setzt. Befestigte Stellungen bombardiert man idealerweise mit einer ordentlichen Anzahl an Katapulten. Diese sind zwar teuer, aber gegen Gebäude und Wehranlagen lohnt deren Einsatz. Sie sind äußerst effektiv.






THINK FAST.
WWW.NEEDFORSPEED.DE
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation Network


NEED FOR SPEED™
SHIFT
DRIVE FASTER.
PC DVD
NEED FOR SPEED
SHIFT
6
EA mobile
wap.eamobile.de
PC DVD ROM
XBOX 360®
XBOX LIVE

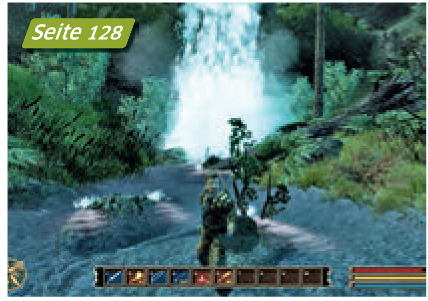
TOP-THEMEN

REPORT
GAMESCOM 2009



ORTSWECHSEL | Zum ersten Mal besuchte Europas größte Spielemesse die Domstadt Köln. Auch PC Games war vor Ort. Wir berichten über Spiele, Zahlen, Messetrubel und den COMPUTEC BÄM! Award.

MODS & MAPS
DIE BESTEN GOTHIC-MODS



ERFOLG IN SERIE | Pünktlich zum Test des neuen Piranha-Bytes-Spiels **Risen** (S. 68) präsentieren wir Ihnen die besten Mods für **Gothic 1** bis **Gothic 3**.

GEWINNSPIEL

Zum DVD- und Blu-ray-Start des Martial-Arts-Epos **Forbidden Kingdom** am 11. September verlosen wir zusammen mit Koch Media ein schickes MSI-Notebook. Um zu gewinnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

Wer spielt die Hauptrollen in Forbidden Kingdom?

A | Jackie Chan & Jet Li
B | Marianne & Michael

Von der großen Kinoleinwand „fliegen" die zwei Giganten des Martial-Arts-Kinos – Jackie Chan und Jet Li – nun in die deutschen Wohnzimmer. Das aufregende Fantasy-Epos **Forbidden Kingdom** ist seit dem 11. September auf DVD und Blu-ray erhältlich. Lassen Sie Ihren Adrenalinpegel von diesem zauberhaften Spektakel um Helden, Magier und Hexen sowie von der überragenden Leistung der beiden chinesischen Superstars in die Höhe schnellen.



Gewinnen Sie ein stylishes X-Slimline-X340-Notebook von MSI! Das brandneue Modell gehört zu den schlanksten Mobilrechnern auf dem Markt. Auch technisch ist das X340 ein Hammer – ausgestattet mit einer 250-GB-Festplatte. Der 13,4"-Bild-schirm mit LED-Hintergrundbeleuchtung sorgt mit dem 16:9-Format für eine grandiose Entertainment-Kulisse. Mehr Infos gibt es unter www.msi-computer.de

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Koch Media GmbH und Promotionhaus E.K.. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 28. Oktober 2009**



„Offline war gestern: Die Städte der Zukunft entstehen im Netz."

Der Herbst ist da – die beste Zeit des Jahres für gemütliche Abende mit schönen Aufbauspielen und Wirtschaftssimulationen. Doch die Zeiten, in denen man gemütlich mit einer Tasse dampfendem Tee alleine vor sich hinsiedelte, sind wohl endgültig vorbei. Immer mehr Spiele verlangen, dass Sie sich irgendwo registrieren, ein Profil anlegen und Ihre Errungenschaften (Städte, Vereine, Tapeten) mit anderen teilen oder sich in Bestenlisten einsortieren. Der **EA Fußball Manager 2010** verfügt über einen ausgeklügelten Online-Modus – bis zum reinrassigen Online-Manager mit Zigtausenden menschlichen Gegnern ist es nur noch ein winziger Schritt. **Gilde 1400**, der Nachfolger der legendären Mittelaltersimulation, läuft von vornherein ausschließlich im Fenster Ihres Internet-Browsers. Und auch das bildschöne Städtebauspiel **Cities XL** von Monte Cristo setzt voll auf Community. Sind tolle Solo-Spiele wie **Tropico 3** (siehe Seite 86) die letzten ihrer Art?

HORN DES MONATS*
JÜRGEN KRAUSS



Jubel-Jürgen war so begeistert von **Wolfenstein**, dass er behauptete, Ravens Nazi-Shooter käme kaum geschnitten nach Deutschland. Tatsächlich aber musste Publisher Activision für die Veröffentlichung in Deutschland erhebliche Kürzungen vornehmen. Kollege Krauss beschäftigen wir seit seinem Test damit, das Schloss Wolfenstein mit winzigen Lego-Bausteinen nachzubauen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC-GAMES-LESERCHARTS
EINZELSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Anno 1404	Ubisoft	Test in 08/09	Wertung: 91
2	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
3	The Witcher	Namco Bandai	Test in 10/08	Wertung: 87
4	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
5	Divinity 2: Ego Draconis	dtp Entertainment	Test in 09/09	Wertung: 80
6	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
7	Empire: Total War	Sega	Test in 05/09	Wertung: 90
8	Overlord 2	Codemasters	Test in 08/09	Wertung: 82
9	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
10	Civilization 4	2K Games	Test in 01/06	Wertung: 90

PC-GAMES-LESERCHARTS
MEHRSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 87
4	Runes of Magic	Frogster	Test in 06/09	Wertung: 80
5	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
6	Left 4 Dead	Electronic Arts	Test in 01/09	Wertung: 89
7	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
8	Battleforge	Electronic Arts	Test in 06/09	Wertung: 88
9	Battlefield Heroes	Electronic Arts	Test in 09/09	Wertung: 80
10	Warcraft 3	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92

BORDERLANDS

So gut wie fertig!

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns endlich die PC-Vorschaufassung von Borderlands. Die ist, von der deutschen Lokalisation abgesehen, annähernd fertig, weshalb wir es uns nicht nehmen ließen, unsere eigentliche Arbeit aufzuschieben und einige Stunden nach Pandora abzuhauen. Und was wir dort sahen, gefiel uns: Kaum hatten wir den Satz „Mensch, dieser Comicstil sieht ja richtig schick aus!" ausgesprochen, packte uns auch schon die Sammelwut. Die unfassbare Menge an unterschiedlichen Waffen ist nämlich keineswegs nur kosmetischer Natur – Sie werden im Spiel viel, nein, *sehr* viel Zeit damit zubringen, Dinge einzusammeln, zu vergleichen und sich wie ein Schnitzel zu freuen, wenn Sie ein besonders ausgefallenes Exemplar ergattern konnten. Erfreulich: Im Gegensatz zur PlayStation-3-Vorschauversion, die schon seit einigen Wochen in der Redaktion für Begeisterung sorgt, gibt es im PC-Pendant schon viel mehr zu erledigen und zu erleben. Wenn jetzt noch die Story etwas in Fahrt kommt und die Langzeitmotivation stimmt, steht uns mit Borderlands ein echter Kracher ins Haus. ❑

Info: www.borderlandsthegame.com



FEUER FREI | Feuer scheint gegen einen „Brennenden Psycho" wenig zu helfen.



Jürgen Krauß meint:
Ich wusste ja schon vorher, dass **Borderlands** Hitpotenzial besitzt, aber dass mich das Sammelfieber derart erwischen würde, hätte ich nicht für möglich gehalten. Einzig die Story will noch nicht so recht in Gang kommen – allerdings stehe ich mit gut sechs Spielstunden auch noch ziemlich am Anfang. Jetzt bin ich mal schwer gespannt, wie sich das kooperative Spielerlebnis anfühlt – und auch die Kollegen scharren schon ungeduldig mit den Hufen.

GEWINNSPIEL



X-Men Origins: Wolverine ist ab dem 1. Oktober 2009 auch als Extended Limited Edition oder zusammen mit den drei **X-Men**-Filmen in der **X-Men Quadrilogy: Special Edition** erhältlich.

Zusammen mit Twentieth Century Fox verlosen wir zum DVD- und Blu-ray-Start von **X-Men Origins: Wolverine** am 1. Oktober ein Mio-Navigationsgerät und zwei Wolverine-Fanpakete. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wer spielt Wolverine?
A | Hugh Jackman **B | Hugh Grant**

Mehr Infos unter: www.mio.com

Links Birkenstraße 310 m 1,6 Ziel km
Münzstraße Thiedeweg Jägerstraße 28 Friesenstraße

mio explore more

1x Mio-V735-TV-Navigationsgerät mit 7"-Bildschirm und TV-Funktion



2x Wolverine-Fanpaket, bestehend aus **X-Men Origins: Wolverine**-Blu-ray, -Notebook-Tasche und -USB-Credit-Card-USB

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Twentieth Century Fox Deutschland, conjoin communication GmbH und Freiraum Marketing & Kommunikation. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 28. Oktober 2009**

CHAMPIONS ONLINE

Unser Ersteindruck: alles super?

Einmal selbst ein Superheld sein – diesen Wunsch dürfen Sie sich nun erfüllen, **Champions Online** sei Dank: Der inoffizielle Nachfolger von **City of Heroes** ist Anfang September hierzulande gestartet. Auf einen Test haben wir in dieser Ausgabe allerdings verzichtet, denn wir finden, dass eine faire Einschätzung von umfangreichen Online-Rollenspielen kurz nach Release schlichtweg nicht möglich ist. Unser Ersteindruck: **Champions Online** setzt zwar in einem Bereich Maßstäbe, zeigt aber auch zahlreiche Schwächen. Vorbildlich: der mächtige Charaktereditor mit schier endlosen Gestaltungsmöglichkeiten, mit dessen Hilfe man sich einen coolen Superhelden nach Maß basteln darf. Sobald Sie sich davon trennen können und das nette Tutorial überstanden haben, lässt die Begeisterung jedoch schrittweise nach: Quests und Kämpfe werden schnell öde, Ausrüstungsgegenstände verkommen zur zweckfreien Massenware und die Weiterentwicklung des Helden verläuft nur schleppend. Zudem bieten neue Gebiete zwar optische, aber kaum inhaltliche Abwechslung. Wir bleiben weiter für Sie am Ball. ❑

Info: www.champions-online.com



VIELFALT | Die coolen selbst gemachten Helden sind das Highlight von **Champions Online**.

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Hexer Geralt ist zurück!

Mitte September tauchte ein Video im Internet auf, das eigentlich nicht zur Veröffentlichung bestimmt war. Darin zu sehen: eine fünfminütige Gameplay-Präsentation des Rollenspiels **The Witcher 2: Assassins of Kings**! Fans des Vorgängers (Wertung: 87% in PC Games 10/08) haben allen Grund zur Freude, denn das Gezeigte sieht fabelhaft aus: Die Engine wurde aufgebohrt, beherrscht nun detailreiche Charaktere, plastische Texturen, aufwendigere Lichtberechnung und vor allem Physik-Effekte dank Havok-Unterstützung. In den brillant animierten (und blutigen) Kämpfen werden Gegner nun reißerisch umhergeschleudert, Fässer und Möbel gehen dabei zu Bruch. Highlight des Videos ist der Auftritt eines gewaltigen Drachen, der kurzerhand ein ganzes Soldatenlager abfackelt – das sieht klasse aus! Ebenfalls neu sind Quicktime-Events in Bosskämpfen: Während Geralt mit dem Gegner ringt, wechselt das Spiel in Großaufnahmen, in denen man im richtigen Augenblick eine bestimmte Taste drücken muss – ein dickes Plus für Spannung und Tempo. Ebenfalls verbessert wurde das Dialogsystem: Gespräche laufen nun flüssiger ab und erinnern etwas an **Mass Effect**. Bislang hat sich noch kein Publisher für das Spiel gefunden, es gilt jedoch als wahrscheinlich, dass Namco Bandai (ehemals Atari) den Job wieder übernimmt. Ein Release-Termin ist noch nicht bekannt. ❑

Info: www.pcgames.de



SPIELE UND TERMINE 11/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens vs. Predator	Ego-Shooter	Sega	Frühling 2010	07/09	●	●	●
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	Oktober 2009	07/08, 02/09, 09/09	●	●	●
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2010	06/08, 11/08, 02/09	●	●	–
Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft	17. November 2009	06/09, 07/09	●	●	●
Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Ende 2009	06/09	●	●	●
Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	9. Februar 2010	05/09	●	●	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	Oktober 2009	03/08, 09/09	●	●	●
Brink	Ego-Shooter	Bethesda	Frühjahr 2010	08/09, 09/09	●	●	●
Call of Duty: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision	10. November 2009	07/09	●	●	●
Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	Dezember 2009	–	●	●	–
Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2010	09/09, 10/09	●	●	●
Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt	–	–	●	–
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	Nicht bekannt	02/09	●	–	–
Dead Rising 2	Action-Adventure	Capcom	2009	05/09	●	●	–
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09, 11/09	●	●	●
Die Siedler 7	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Nicht bekannt	11/09	–	–	–
Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts	6. November 2009	09/08, 02/09, 09/09	●	●	●
Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	dtp	2010	06/09, 10/09	●	–	–
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action	Namco Bandai	5. November 2009	02/08, 08/08, 05/09	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	●	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	4. Quartal 2009	01/09, 09/09	●	–	●
Homefront	Ego-Shooter	THQ	2010	08/09	●	●	●
Just Cause 2	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2010	04/08, 04/09, 09/09	●	●	●
Left 4 Dead 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	November 2009	08/09, 11/09	●	●	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2010	11/07, 04/09, 07/09	●	●	●
Mass Effect 2	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	Frühjahr 2010	08/09	●	●	–
Max Payne 3	Action-Adventure	Take 2	Winter 2009	09/09	●	–	●
Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	●	●	–
Napoleon: Total War	Strategie	Sega	Februar 2010	10/09	●	●	–
Rage	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt	09/09	●	●	●
Saboteur	Action-Adventure	Electronic Arts	8. Dezember 2009	04/09	●	●	–
Singularity	Ego-Shooter	Activision	1. Quartal 2010	04/09	●	●	–
Splinter Cell: Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	Herbst 2009	08/07, 08/09	●	●	●
Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	Frühjahr 2010	05/09	●	●	●
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	1. Quartal 2010	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09, 10/09	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09, 08/09	●	●	●
Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix	2010	–	●	●	–
The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	–	●	●	–
Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Chaos Rising	Echtzeit-Taktik	THQ	1. Quartal 2010	11/09	–	–	–
World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	2010	11/09	●	●	●

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Namco Bandai Partners verlosen wir zur Veröffentlichung von **Fallout 3: Spiel des Jahres Edition** am 15. Oktober drei **Fallout 3**-Pakete.
Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wie heißt eine Stadt in Fallout 3?

A | Monoton **B | Megaton**



3x Fallout 3: Spiel des Jahres Edition inklusive Lunchbox, Lösungsbuch, Bobblehead und **Fallout 3**-Figur. Außerdem je eine Laser-Gaming-Maus Raptor Gaming M3 Platinum.

Mehr Infos zur Gaming-Maus unter: www.raptor-gaming.com

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der conjoin communication GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 28. Oktober 2009**



LIEBEVOLL | Die aufwendig gezeichnete Grafik verzückt mit vielen Details.

MACHINARIUM

Angespielt: Blechbüchse mit Herz

Publisher Daedalic (**The Whispered World**) bleibt seinem Hang zu gefühlvollen Spielen mit tragischen Helden treu: **Machinarium** heißt sein nächster Titel, ein Puzzle-Adventure, das von dem Independent-Studio Amanita Design entwickelt wird. Wie seine geistigen Vorgänger **Samorost** und **Samorost 2** ist auch **Machinarium** komplett in Flash umgesetzt. Trotzdem wirkt das Spiel alles andere als billig: Man spielt einen kleinen Roboter in einer trostlosen, überindustrialisierten Welt, die nur von Maschinen bewohnt zu sein scheint. Welches Ziel der niedliche Blechkamerad verfolgt, ist anfangs noch unklar, denn gesprochene Dialoge gibt es nicht! Figuren interagieren höchstens über Bilder in Sprech- und Gedankenblasen miteinander. Die Steuerung ist etwas eingeschränkt, eine Hotspot-Anzeige vermisst man beispielsweise schmerzlich. Dafür gibt es eine optionale Ingame-Hilfe, die auch durchaus nötig ist: einige der Rätsel sind ganz schön knackig. Der liebevoll gezeichnete Grafikstil wirkt zwar nicht so fein wie in **The Whispered World**, besitzt aber reichlich Charme. Ob sich unser positiver Ersteindruck nach rund zwei Spielstunden bestätigt, zeigt der Test in der kommenden Ausgabe. Das Spiel ist ab dem 27. Oktober für 30 Euro erhältlich. ❑

Info: www.machinarium.com

SECTION 8

Test knapp verpasst!



SOLIDE | Section 8 bedient sich munter bei Konkurrenz-Shootern wie **Battlefield 2142**.

Eigentlich hätten Sie in dieser Ausgabe einen Test zum Mehrspieler-Shooter **Section 8** vorfinden sollen, doch manchmal läuft es eben anders als geplant: Die Testversion erreichte uns erst einen Tag vor Redaktionsschluss. Selbst wenn also gleich zum Release schon andere Spieler online gewesen wären, hätte unsere Testzeit trotzdem nicht ausgereicht, um das Spiel fair zu bewerten. Einen Ersteindruck vom lokalen Spiel gegen Bots können wir aber wagen: **Section 8** versucht augenscheinlich Titeln wie **Battlefield 2142** oder **Enemy Territory: Quake Wars** nachzueifern. Dabei macht es zwar vieles richtig, erreicht aber eben nicht die Klasse seiner Vorbilder. Was den Titel aus dem Hause Timegate von seiner Konkurrenz unterscheidet: Spieler fallen buchstäblich vom Himmel in den Level herab. Dieses „kreative" Spawnsystem ist Fluch und Segen zugleich: Zwar sind Sie so immer im Geschehen und müssen keine langen Laufwege erdulden, doch herrscht dafür auch oft heilloses Chaos in den Partien, eben weil andauernd Spieler hinter und vor Ihnen herabfallen. Ob das mehr Spaß macht, wenn man gegen echte Mitspieler und nicht gegen Bots antritt? Wir werden es herausfinden. ❑

Info: www.joinsection8.com

Gamescom 2009 – Nachbetrachtung

Von: Sebastian Weber

Leipzig ade: Die Gamescom feierte in Köln ihre furiose Premiere und knüpfte so an alte GC-Erfolge an.

August 2008, die Games Convention in Leipzig ist in vollem Gange. Doch bereits da ist sicher: 2009 soll die Spielemesse umziehen, Köln wird die neue Heimat. Die Gründe klingen plausibel. Die Leipziger Messe ist laut dem Branchenverband BIU auf Dauer zu klein, die Infrastruktur zu schlecht – das alles soll in der Rheinmetropole besser werden. Zeitsprung. Im August 2009 findet die Gamescom (so der neue Name der Messe) erstmals in Köln statt und alle – Publisher, Presse und Besucher – sind gespannt, ob das bewährte Konzept weiterhin greift und ob die Gamescom an den Erfolg der Games Convention anknüpfen kann.

In Sachen Erfolg steht die Gamescom ihrem Leipziger Vorbild sicher in nichts nach. Auch wenn der erwartete enorme Anstieg der Besucherzahlen ausblieb, sprechen sowohl Publisher als auch Veranstalter von einer gelungenen Premiere der Messe. Ohne Frage, die Hallen waren während der Messetage gut besucht, das Gelände bot genügend Platz für die Menschenmassen. Dazu kamen die Stände der Aussteller, an denen man unter anderem Diablo 3, Starcraft 2 und andere Top-Titel erstmals anspielen durfte. Entsprechend lang waren die Schlangen, an denen sich geduldige Spieler die Beine in den Bauch stehen mussten. Was sich bis hierhin sehr gut anhört, hat auch eine Schattenseite. Bei einigen Spielen vermissten wir nämlich neue Informationen und neue Bilder, was sicherlich auch viele Spieler missmutig stimmte. Anscheinend wollten viele Publisher entweder abwarten, ob der neue Standort tatsächlich von den Spielern gut aufgenommen wird, oder sie hatten ihr Pulver bereits auf der E3 im Juni verschossen.

Obwohl die Gamescom im Großen und Ganzen also einen schönen Einstand feierte, besteht auf Veranstalterseite noch Verbesserungsbedarf. Vier Stunden für ein Spiel anstehen oder solch lange Laufwege zwischen den Hallen sind Mängel, die es für 2010 unbedingt zu beheben gilt. Aber die gute Nachricht: Viele der Aussteller haben bereits jetzt zugesagt, auch im kommenden Jahr wieder in Köln dabei zu sein. Wir sehen uns 2010 am Rhein, liebe Leser! ❑



◀ Guter Trick: Bei den Bühnenshows gab es auch Geschenke wie T-Shirts. Entsprechend groß war der Ansturm der Besucher.

AUF DVD
- Video zur gamescom und zur BÄM-Verleihung

BÄM! 2009: And the winner is ...

Über 1.400 Zuschauer waren am gamescom-Freitag live dabei, als auf der Showbühne auf dem Rudolfplatz in Köln der BÄM! 2009 verliehen wurde. Für Stimmung sorgten dabei DSDS-Gewinner Thomas Godoj und die Pop-Punkband Donots. Auch die Laudatorenliste war hochkarätig besetzt: Das Comedy-Duo Mundstuhl, Elton, Oliver Korittke und Ralf Richter, sie alle zeigten sich von PC- und Videospielen begeistert. Bei dem Votum im Vorfeld gingen mehr als 3,3 Millionen Stimmen ein. Ein großer Erfolg für den BÄM!-Award, bei dem die Spieler entscheiden, wer die Preise abräumt. Die Gewinnerliste liest sich nicht schlecht und umfasst die Top-Spieletitel der vergangenen Monate.

BÄM!

INTELLIGENZ

Jedes Jahr lässt Sie Entwickler Bright Future in die Rolle eines Fußballmanagers schlüpfen. In den vergangenen Jahren haben die Kölner immer wieder gute Neuerungen in die Reihe gebracht. Die Spieler danken es ihnen.



FUSSBALL MANAGER 09

ATMOSPHÄRE

Ungewöhnliches Konzept, ungewöhnlicher Grafikstil und eine neue Ikone am Heldinnen-Horizont. Mirror's Edge war ein ebenso mutiges wie innovatives Experiment der Battlefield-Macher Dice und der Erfolg blieb nicht aus.

MIRROR'S EDGE

KOPF

Johnny Klebitz ist der Protagonist aus dem GTA 4-Add-on The Lost and Damned. Als Chef einer Motorradgang durchleben Sie in dem Spiel neue Verbrechen in Liberty City. Leider ist das Add-on bisher nur für die Xbox 360 erschienen.



JOHNNY KLEBITZ



PARTYLAUNE | Bei den Bühnenshows an den Ständen der Publisher herrschte immer ausgelassene Stimmung.

PROMI-BONUS | Auf der **Guitar Hero 5**-Bühne rockte Thomas D von Die Fantastischen Vier, das Publikum hatte Spaß.

FAKTEN, FAKTEN FAKTEN

Die Gamescom in Köln sollte alles besser machen als die Games Convention in Leipzig zuvor. Anhand der diesjährigen Gamescom-Zahlen und der Zahlen der Games Convention 2008 zeigen wir Ihnen, wie erfolgreich die Gamescom 2009 tatsächlich war:

	2008	2009
Besucher	203.000	245.000
Fachbesucher	14.600	17.000
Pressevertreter	3.800	4.000
Aussteller	547	458
Fläche	115.000 m²	120.000 m²



TEAMGEIST

Hier können Sie sich mit ihren Freunden in wunderbarer Comic-Grafik kloppen. **Street Fighter 4** setzt die legendäre Beat-'em-Up-Reihe mehr als würdig fort. Danke, Capcom, dass auch wir PCler in den Genuss dieser Mehrspieler-Perle kommen.



STREET FIGHTER 4

WELTENBUMMLER

World of Warcraft dominiert zwar den Sektor der Online-Rollenspiele, aber das **Herr der Ringe**-Universum erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit, auch wenn es nicht an die Verkaufszahlen des Blizzard-Spiels herankommt.



DER HERR DER RINGE ONLINE

ADRENALIN

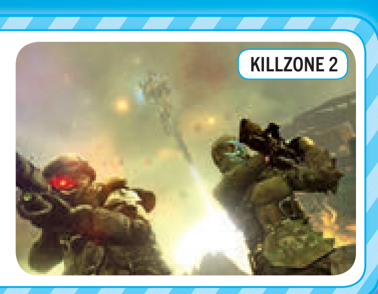
Frischer Wind im Genre des Survival-Horror und überraschenderweise ungeschnitten in Deutschland erschienen: Lange dominierten die **Resident Evil**- und **Silent Hill**-Reihe, doch Electronic Arts wagte mit **Dead Space** den Angriff.



DEAD SPACE

KLANG

PlayStation-3-exklusiv, aber in diesem Segment einer der besten Shooter, die gerade auf dem Markt sind. Die Inszenierung und grafische Qualität suchen ihresgleichen. Schade, dass dieses actionreiche Prachtstück nicht für den PC erscheint.



KILLZONE 2

BROWSERGAME

Browsergames erfreuen sich wachsender Beliebtheit. **Ikariam** – kürzlich als bestes Browsergame 2009 ausgezeichnet – lässt Sie ein antikes Volk zur Macht führen. Putzig gemacht, kostenlos und somit auf jeden Fall einen Blick wert.



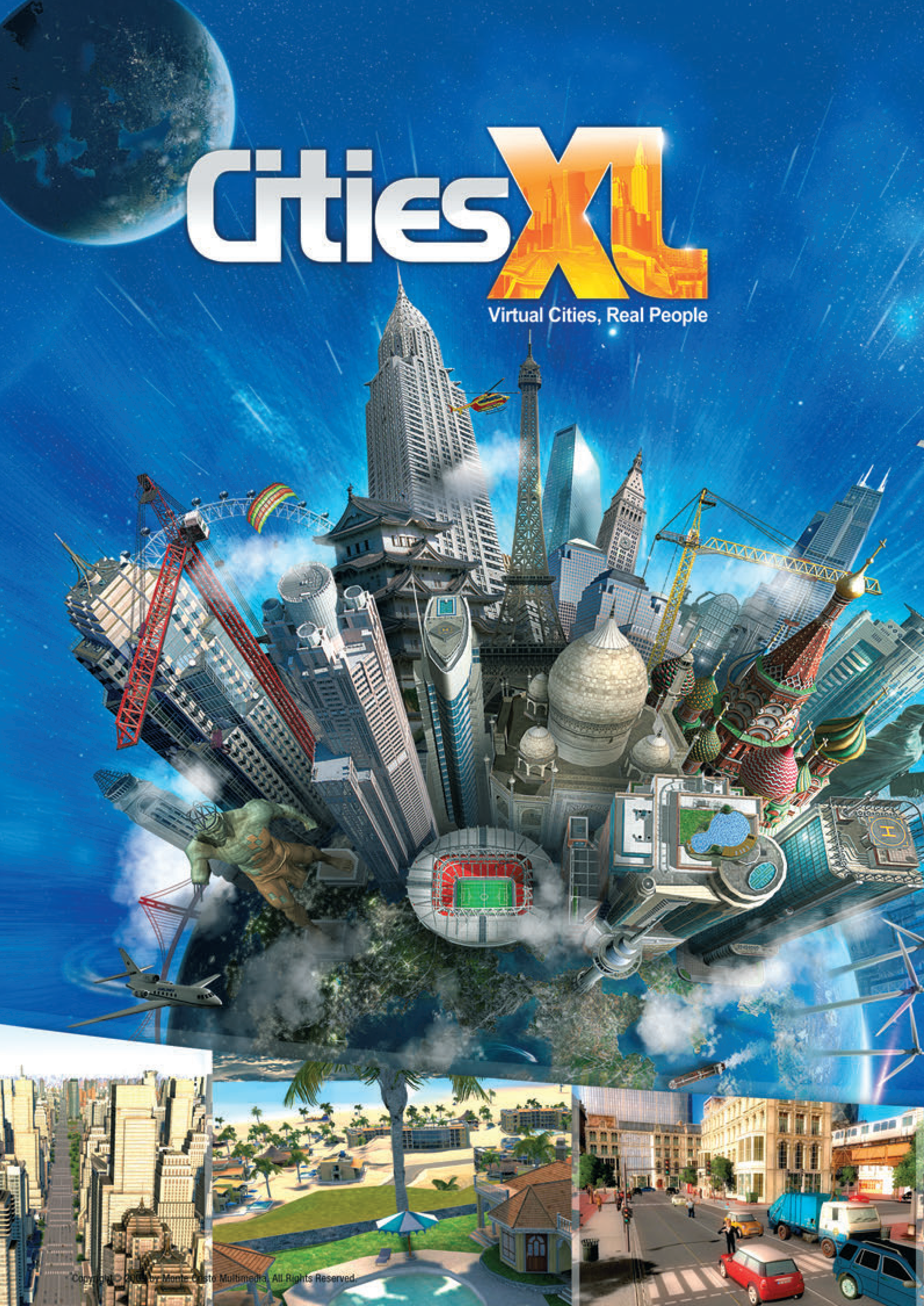
IKARIAM

PARTY

Was **SingStar** für die PlayStation, ist **Lips** für die Xbox 360: der perfekte Karaoke-Partyspaß, mit dem Sie jede Feier aufmischen. Dank aktueller Songs und immer neuer Lieder auf dem Xbox-Marktplatz bleibt **Lips** lange eine Gute-Laune-Granate.



LIPS


Cities XL
Virtual Cities, Real People
Copyright © by Monte Cristo Multimedia. All Rights Reserved.

FRAGERUNDE | Das PC-Games-Team um Chef Thorsten Küchler freut sich schon auf Ihre Foreneinträge.

Sprechstunde auf PCGames.de

DIE BESTEN SPECIALS

Neben News, Bildern und Videos finden Sie auf PCGames.de auch interessante Specials. Hier die neun Specials, die im Monat September am häufigsten angeklickt wurden:

- **Top 20 Games: Die besten Spiele der letzten 12 Monate**
  ▶ Webcode: 27WD
- **EA: Marken für Millionen**
  ▶ Webcode: 27WE
- **Bundestagswahl 2009: Das würden die User wählen**
  ▶ Webcode: 27WF
- **Schnäppchen: Die besten Shooter für unter 20 Euro**
  ▶ Webcode: 27WG
- **Filmhelden spielen ums Leben**
  ▶ Webcode: 27XH
- **Windows 7: Diese Spiele funktionieren nicht**
  ▶ Webcode: 27XJ
- **Von Spy Hunter bis Burnout: 20 Retro-Rennspiele**
  ▶ Webcode: 27XK
- **Profis über PES 2010**
  ▶ Webcode: 27XL
- **Spiele uncut importieren oder deutsche Version kaufen?**
  ▶ Webcode: 27XM

Von: Christian Schlütter

Ihre Meinung ist uns sehr wichtig. Also her damit!

Sie wollten uns schon immer mal die Meinung sagen? Sie haben eine Idee, wie wir unser Heft noch besser machen können? Sie wollen zu einem bestimmten Test noch mehr Informationen oder haben eine kritische Nachfrage? Dann nichts wie rein mit Ihnen ins PCG-Forum! Unter dem Punkt „Meinungen zum Heft und zur DVD“ stehen wir Ihnen Rede und Antwort.

Ab diesem Monat neu: Nach Veröffentlichung jeder Ausgabe starten wir die PC-Games-Sprechstunde, während der die Redakteure in einem bestimmten Thread blitzschnell Ihre Fragen zur aktuellen Ausgabe beantworten. Erster Termin: Freitag, der 2. Oktober, von 18 bis 19 Uhr. Der Thread ist entsprechend gekennzeichnet. Mit dem Webcode 27X7 gelangen Sie direkt dorthin. Wir freuen uns auf Sie! ❑

DIE BESTEN FOREN-THREADS

In diese interessanten Diskussionen im PCGames.de-Forum sollten Sie sich unbedingt einmischen!

- **Software-Pyramide: Die besten PC-Spiele-Schnäppchen**
  ▶ Webcode: 27XN
- **„Was spielt ihr gerade?“**
  ▶ Webcode: 27XP
- **Eure eigenen musikalischen Ergüsse jeglicher Art**
  ▶ Webcode: 27XR
- **Wirtschaftskrise 2009: Seid ihr vorbereitet?**
  ▶ Webcode: 27XS

WIR SUCHEN DEN COOLSTEN DESKTOP

Wir wollen mehr über Sie wissen! Deshalb suchen wir nach den coolsten Desktops unserer User. Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas!

Sie haben ein superlustiges Bild für Ihren Desktop-Hintergrund gefunden? Oder mithilfe von Widgets Ihren Computer zu einer wahren Kommandozentrale gemacht? Wir wollen wissen, wie Sie ticken. Und ein Desktop sagt viel über den Besitzer aus.

Schicken Sie uns einen Screenshot Ihres Desktops. Die besten Einsendungen werden auf PCGames.de veröffentlicht. Zu gewinnen gibt es eine kleine Aufmerksamkeit aus unserem reichhaltigen Spiele-Fundus. Senden Sie Ihr schönstes Desktop-Bild einfach an sebastian.thoeing@pcgames.de! Einsendeschluss ist der 4. Oktober 2009.



BRUTAL? | Kollege Christoph Schuster steht auf Brütal Legend. Und für welches Thema glühen Sie?

VORSCHAU

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
DIABLO 3


Seite 56

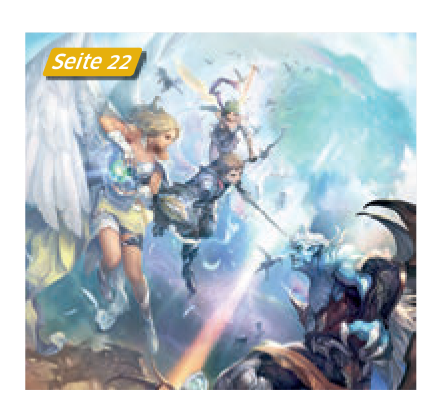
TEUFELSAUSTREIBUNG | Ob sich neben dem kürzlich vorgestellten Mönch als vierte Heldenklasse noch mehr bei Blizzards sehnsüchtig erwartetem Rollespiel-Spektakel getan hat, verrät Christian Schlütter.

REPORTAGE
BLIZZCON 2009


Seite 48

LAGEBERICHT | Neuigkeiten, Trends und die kommenden Spiele aus dem Hause Blizzard hat Christoph Schuster für Sie recherchiert.

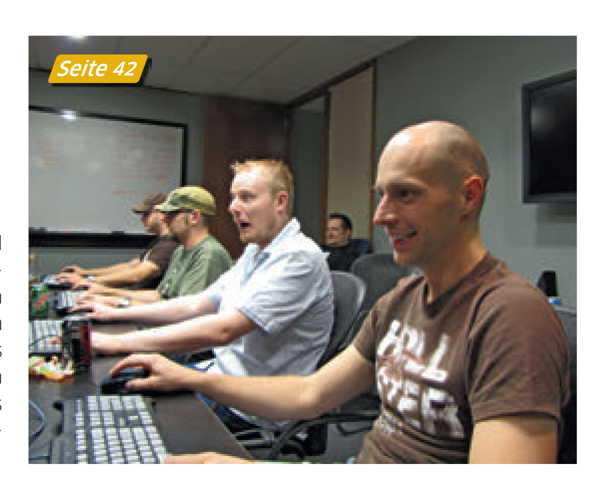
MMORPG
AION


Seite 22

STARTHILFE | Die wichtigsten Infos für den Start in NCSofts neues Online-Rollenspiel hat Sascha Lohmüller für Sie zusammengetragen.

SNEAK PEEK

EGO-SHOOTER
LEFT 4 DEAD 2


Seite 42

Schon beim Vorgänger **Left 4 Dead** lud Valve Leser und Redakteure zum Probespielen nach Seattle. Drei PC-Games-Leser und zwei Redakteure sind auch heuer in den Flieger Richtung Seattle gestiegen. Diesmal durften die Kandidaten Hand an **Left 4 Dead 2** legen. Ob das Spiel in den Augen der Zocker an den Spielspaß, den Teil 1 beschert hatte, anknüpfen konnte und warum das Essen in Seattle auch Vielesser an den Rand ihres Fassungsvermögens gebracht hat, berichtet Robert Horn.

„Spiele zu produzieren darf keinen Spaß machen."

Robert „Bobby" Kotic, CEO Activision Blizzard, über das Arbeitsklima bei Activision

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Titel ab (Stand 15.09.09)

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: nicht bekannt
2. **RISEN** – Rollenspiel | Deep Silver – Termin: 2. Oktober 2009
3. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 1. Quartal 2010
4. **DRAGON AGE: ORIGINS** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 6. November 2009
5. **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 10. November 2009
6. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY** – Strategie | Blizzard – Termin: 1. Quartal 2010
7. **OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING** – Taktik-Shooter | Codemasters – Termin: 8. Oktober 2009
8. **MASS EFFECT 2** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 2010
9. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: Nicht bekannt
10. **HALF LIFE 2: EPISODE THREE** – Ego-Shooter | Valve – Termin: Nicht bekannt



KONFLIKTPOTENZIAL | Der Streit zwischen Elyos, Asmodiern und Balaur steht im Vordergrund.

Aion

Von: Sascha Lohmüller

Wir nehmen den neuen Stern am MMO-Himmel pünktlich zum Start genau unter die Lupe.

Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, ist die Open-Beta von **Aion** bereits vorbei und das Spiel steht in den Regalen der hiesigen Läden. Auf den kommenden Seiten geben wir Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Dinge, die Sie zu NCsofts neuestem Online-Rollenspiel wissen müssen. Doch beginnen wir ganz am Anfang.

Die Spielwelt Atreia ist in zwei Hälften zerrissen. Einst war sie ein intakter Planet, geschaffen vom Gott Aion. Doch die Draken genannten Wesen, die er zu den Wächtern dieser Welt gemacht hatte, entwickelten sich zu einer blutrünstigen Rasse von Dämonen, den Balaur. Als die Menschheit am Rande der Zerstörung stand, gab Aion einigen Menschen göttliche Kraft und machte sie unsterblich. Diese sogenannten Daeva sollten den Turm der Ewigkeit vor den marodierenden Balaur beschützen.

Im Zuge dieses Krieges zwischen Daeva und Balaur wurde der Turm von Letzteren vernichtet und die Welt von Atreia zerbrach in zwei Hälften. Die südliche wurde weiterhin von der Sonne beschienen, während die nördliche in immerwährenden Schatten getaucht wurde. Dazwischen liegt der sogenannte Abyss, eine chaotische Kriegszone und Heimat der Balaur. Die überlebenden Menschen auf der Südseite gaben sich den Namen Elyos, die auf der Nordseite nannten sich fortan Asmodier und ein Konflikt zwischen den beiden Parteien ent-

PVPVE – WAS IST DAS EIGENTLICH?

Ein wesentlicher Bestandteil des Endgame, also des Inhaltes für Spieler auf der Maximalstufe, ist das PvPvE. Wir erklären Ihnen, was dahinter steckt.



EROBERUNG | Die Artefakte sind stets gut bewacht, in diesem Fall von den Balaur.

Zwischen den beiden Kontinenten der zwei spielbaren Völker liegt der sogenannte Abyss, zu Deutsch Abgrund. Verteilt über diese unwirtliche Region sind zahlreiche Festungen und noch mehr Artefakte, die mit jeweils einer Festung verbunden sind. Um diese eroberbaren Punkte balgt sich neben den von Spielern kontrollierten Elyos und Asmodiern auch noch die computergesteuerte Dämonen-Rasse Balaur. Daher der Name PvPvE (Player vs Player vs Environment = Spieler gegen Spieler gegen Spielumgebung).

Für eroberte Artefakte erhält die jeweilige Fraktion einen aktivierbaren Stärkungs- oder Angriffszauber. Die Art des Zaubers hängt zusätzlich davon ab, ob man die dazugehörige Festung angreift oder verteidigt. So reparieren Sie beispielsweise Festungsmauern, heilen Ihre Verbündeten oder schädigen die Gegner. Gelingt es einer Fraktion, eine Festung einzunehmen, so hat diese Zugriff auf eine PvE-Instanz, die sich unterhalb der Festung befindet. Dadurch ergibt sich eine weitere geschickte Verbindung von PvP und PvE.

Raid-Bosse sind jedoch nicht das Einzige, das Ihnen als Belohnung für die Teilnahme an den Schlachten im Abyss winkt. Zum einen erhalten Sie nur hier die sogenannten Stigma Shards, die Sie benötigen, um sich mit den heiß begehrten Stigma-Steinen auszurüsten. Zum anderen erhalten Sie mit der Zeit Abyss-Punkte, mit denen Sie im Heeresrang aufsteigen. Je höher dieser ist, desto bessere Ausrüstungsgegenstände dürfen Sie bei bestimmten Händlern erstehen oder sich gar in einen Raid-Boss verwandeln. Diese Rangliste wird der Fairness halber wöchentlich neu berechnet, sodass auch Neulinge motiviert bleiben.

brannte. Einig sind sie nur im Hass auf die dämonischen Balaur. Und hier kommen Sie ins Spiel.

Zu Beginn Ihrer Heldenkarriere in **Aion** entscheiden Sie sich für eine der beiden Fraktionen Elyos oder Asmodier. Diese Wahl spielt lediglich eine kosmetische Rolle, denn das Klassenangebot ist dasselbe. Elyos wirken engelsgleich mit ihren weißen Flügeln, während die Asmodier mit ihren schwarzen Schwingen, den rotglühenden Augen und den Krallenfüßen ein leicht dämonisches Aussehen haben.

Als Klassen stehen Ihnen die vier Basistypen Krieger, Magier, Priester und Späher zur Verfügung, die sich ab Stufe 9 in die Unterklassen Templer und Gladiator (Krieger), Beschwörer und Zauberer (Magier), Kantor und Kleriker (Priester) sowie Assassine und Jäger (Späher) unterteilen. Näheres zu den einzelnen Klassen entnehmen Sie unseren FAQ am Ende dieses Artikels (siehe Seite 28).

Haben Sie sich für einen Weg entschieden, konfrontiert Sie **Aion** mit einer schier unendlichen Optionsvielfalt, was die Individualisierungsmöglichkeiten Ihres Charakters angeht. Obwohl es wie erwähnt nur zwei verschiedene Fraktionen von Menschen gibt, steht es Ihnen theoretisch frei, sich allerlei Fantasy-Rassen wie Elfen und Zwerge zu erstellen. Die passenden Frisuren, spitze Ohren, unterschiedlicher Körperbau, alles ist im Editor enthalten. Auch allerlei Prominente lassen sich kreieren, in der Open Beta liefen zumindest erstaunlich viele Mr. Ts und Wolverines herum.

Wer schon einmal ein Online-Rollenspiel gespielt hat, wird sich nach seinem Eintritt in die Welt von **Aion** bereits nach einer kurzen Weile zurechtfinden. Was das Interface angeht, vertraut NCsoft auf Bewährtes. Der Benutzeroberfläche wurde ein eigenständiger Charme spendiert, ohne dabei groß neue Dinge auszuprobieren. Aber wie vom hauseigenen **Guild Wars** gewohnt, lassen sich die einzelnen Interface-Elemente nach eigenem Geschmack anordnen.

Die ersten zehn Stufen verbringen Sie in einer Startzone. Hier unterscheidet sich **Aion** noch nicht sonderlich von anderen Genrevertretern. In klassischer PvE-Manier lösen Sie Aufträge, sammeln Gegenstände und steigen immer weiter auf. Nebenbei machen Sie sich mit der Benutzeroberfläche und den ersten eigenständigen Features vertraut, zahlreiche (abschaltbare) Einsteiger-Tipps helfen Ihnen dabei. Auffallend ist vor allem das über alle Maßen komfortable Suchsystem für NPCs. Ein Klick auf den Namen im Auftragsbuch und ein weiterer Klick, um den Suchauftrag zu starten, und schon markiert ein Kreuz auf der Übersichtskarte den Standort der gewünschten Person und ein kleines rosa Glühwürmchen fliegt zusätzlich vor Ihnen her, um Ihnen den Weg zu weisen. Vorbildlich, so mögen wir das! Die Übersichtskarte dürfen Sie sich übrigens auch halbtransparent anzeigen lassen, damit das Spielgeschehen nicht zu sehr verdeckt wird.

> „Wer MMORPGs kennt, wird sich direkt zurechtfinden.“

Bereits von Anfang an können Sie Ihre Gegenstände mit sogenannten Mana-Steinen verbessern, die Sie meist von Gegnern erbeuten. Anfänger werden anfangs überfragt sein, welche Steine für sie die richtigen sind. Meist ergibt sich das aber bereits aus den Namen der Steine. Templer beispielsweise sockeln vornehmlich Schildverteidigung oder auch Parieren und Lebensenergie, Nahkämpfer setzen auf Treffergenauigkeit oder Angriff und die Magiebegabten unter Ihnen auf Magieverstärkung oder Manaenergie. Welche Mischung am Ende die beste ist, kristallisiert sich jedoch erst nach intensivem Spielen heraus. In höheren Stufenregionen dürfen Sie noch sogenannte Göttersteine in Ihre Waffen einsetzen. Diese verleihen der Waffe dann nicht nur verschiedene Boni, sondern auch noch einen grafisch schicken Partikeleffekt.

Ab in die Lüfte heißt es dann endlich mit Stufe 10. Nachdem Sie bereits einen Level zuvor Ihre Unterklasse in einer Quest gewählt haben, steigen Sie eine

DAS HANDWERKSSYSTEM VON AION

Wer sich in Aion berufen fühlt, ein Handwerk auszuüben, sollte sich auf viel Arbeit einstellen, denn das System ist sehr komplex.

ROHSTOFFE | Rechts in diesem Fenster sehen Sie, welche Materialien Sie für das momentan ausgewählte Rezept benötigen und wieviel sich davon momentan in Ihrem Besitz befindet.

REZEPTE | An dieser Stelle werden Ihnen alle Rezepte aufgelistet, die Sie in Ihrer Heldenkarriere bereits erlernt haben. Anhand der Farbe erkennen Sie, wie schwierig das Objekt herzustellen ist.

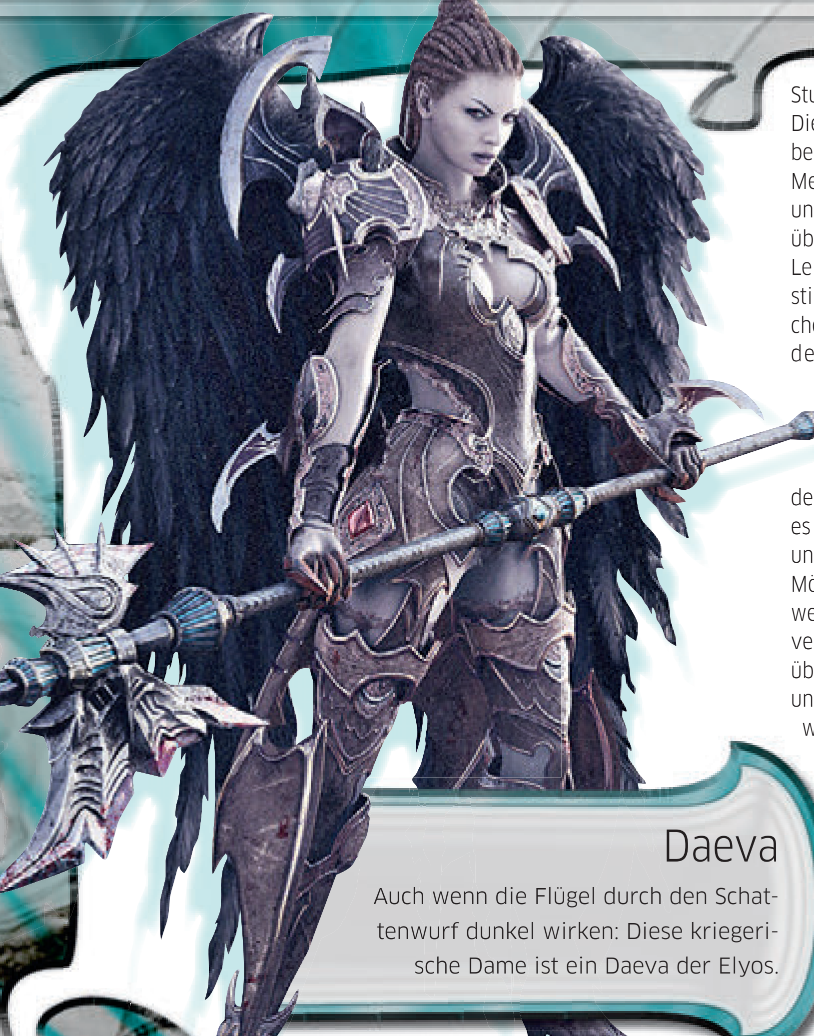
FORTSCHRITT | Genau wie beim Sammeln sehen Sie hier den Fortschritt Ihrer Tätigkeit. Ist der blaue Balken zuerst voll, haben Sie den Gegenstand hergestellt, füllt sich die rote Leiste, so schlägt die Aktion fehl.

LEHRMEISTER | Diese netten Damen und Herren bringen Ihnen nicht nur die Berufe bei, sie versorgen Sie zusätzlich auch mit allerlei nützlichen Herstellungsaufträgen, die Ihnen das Handwerk erleichtern.

In **Aion** haben Sie die Möglichkeit, Handwerker, Alchemist, Rüstungs- und Waffenschmied, Koch, Schneider und Lederverarbeiter zu werden. Zusätzlich gibt es noch die beiden Sammelberufe Lebensextraktion und Ätherextraktion. Es gibt keinerlei Beschränkung, wie viele Berufe Sie erlernen, jedoch können Sie nur zwei von ihnen meistern, sprich bis zur Maximalstufe ausbauen.

Fehlschläge müssen Sie ebenfalls einkalkulieren, denn wenn Sie einen Gegenstand herstellen wollen, ist nicht gesagt, dass Sie das auch schaffen. Im Falle eines Misserfolges sind einige, wenn nicht gar alle Materialen unwiderruflich verschwunden. Um einen Beruf zu erlernen, besuchen Sie einfach einen der Lehrer in Ihrer jeweiligen Hauptstadt. Für einen bestimmten Geldbetrag bringt dieser Ihnen die Grundkenntnisse des Berufes bei. Nach jeweils 100 Fertigkeitspunkten müssen Sie ihn erneut besuchen, um die nächste Stufe freizuschalten. Auf diese Weise dürfen Sie alle Berufe bis zur Fertigkeit 399 ausbauen, jedoch nur zwei darüber hinaus.

Haben Sie sich für einen Beruf entschieden, gilt es, die für die Rezepte benötigten Materialien zu beschaffen. Diese erhalten Sie entweder von Handwerkshändlern, durch die Sammelberufe oder aber von anderen Spielern. Mit den Rohstoffen begeben Sie sich dann zu einem passenden Arbeitsutensil (beispielsweise einem Amboss für Schmiede oder einem Labor für Alchemisten) und machen sich daran, die Gegenstände herzustellen. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie dabei den Fortschritt des Herstellungsprozesses, ähnlich wie beim Sammeln. Ein Tipp: Nutzen Sie die Crafting-Aufträge des Lehrers. Neben Materialien oder gar Rezepten als Belohnung stellt er Ihnen meist auch einen Teil der benötigten Rohstoffe. Viel Erfolg!



Daeva

Auch wenn die Flügel durch den Schattenwurf dunkel wirken: Diese kriegerische Dame ist ein Daeva der Elyos.

Stufe danach zu einem Daeva auf. Die Daeva sind unsterbliche, mit besonderen Kräften gesegnete Menschen. Um die Besonderheit zu unterstreichen, verfügen die Daeva über ein paar schmucke Flügel. Leider dürfen sie diese nur in bestimmten Gebieten der beiden Reiche sowie im großen Schlachtfeld des Abyss ausbreiten. In den restlichen Gebieten sind sie jedoch wie ein gewöhnlicher Mensch auf ihre beiden Füße angewiesen. Leider gibt es momentan außer Flugrouten und Transportern keine weitere Möglichkeit, sich schnell fortzubewegen, sprich: Reittiere suchen Sie vergeblich. Die Flugzeit ist anfangs übrigens auf eine Minute begrenzt und lädt sich danach in Echtzeit wieder auf. Durch spezielle Gegenstände können Sie die Flugdauer später allerdings in die Höhe treiben.

Als Daeva dürfen Sie auch endlich die jeweilige Hauptstadt der beiden Fraktionen besuchen. Von hier aus haben Sie nicht nur Zugang zu den weiteren PvE-Zonen, sondern ab Stufe 25 führt Sie ein Portal auch direkt ins PvPvE-Gebiet Abyss (Näheres dazu im Extrakasten). Auch für diejenigen unter Ihnen, die sich gern dem Handwerkssystem widmen wollen, ist die Haupstadt die erste Anlaufstelle. In den jeweiligen Handelsvierteln finden Sie Lehrer, Questgeber, Händler und Arbeitsutensilien für jede einzelne Profession. Weitere Informationen zu den Berufen finden Sie im Extrakasten auf dieser Seite.

Wohin jedoch mit den ganzen gefundenen und hergestellten Sachen, fragen Sie? Wer die Gegenstände nicht an einen NPC-Händler verramschen will, für den gibt es zwei Möglichkeiten. Die erste ist das spielinterne Auktionshaus. Dieses funktioniert im Grunde so, wie man es aus Konkurrenzprodukten wie **WoW** kennt. Sie besuchen einen Auktionator, drücken ihm den Gegenstand mit dem gewünschten Preis in die Hand und hoffen darauf, dass ein anderer Spieler zuschlägt. Die einzige Besonderheit dabei: Geld für verkaufte Gegenstände holen Sie sich ebenfalls beim Auktionator ab; warten Sie also nicht vergeblich auf Post.

Die andere Möglichkeit ist die, einen privaten Shop einzurichten. Per Klick auf den zugehöri-

DAS INTERFACE VON AION

Damit Sie mit den zahlreichen Anzeigen zurechtkommen, hier ein kurzer Überblick über die wichtigsten Funktionen. Alle Elemente sind frei platzierbar.

ZIEL | An dieser Stelle wird angezeigt, welches Ziel Sie anvisieren. Zusätzlich sehen Sie alle Stärkungs- und Schwächungszauber, die sich momentan auf ihm befinden, sowie Stufe und Ziel des Anvisierten.

QUESTS | Hier sehen Sie den Fortschritt aller Aufträge, die Sie momentan beobachten. Der Platz ist allerdings begrenzt, weswegen Sie möglichst nur Quests auswählen sollten, die Sie direkt erledigen wollen.

BUFFLEISTE | Ihre Stärkungszauber – sogenannte Buffs – werden Ihnen mitsamt der noch verbleibenden Dauer an dieser Stelle angezeigt. Fahren Sie mit der Maus darüber, sehen Sie eine Beschreibung.

KOMBOFÄHIGKEIT | Viele Ihrer Fähigkeiten lösen Komboketten aus. An dieser Stelle zeigt Ihnen ein transparentes Symbol an, dass Sie eine solche Folgeattacke nutzen können.

CHATFENSTER | Ob Smalltalk, Gilden- und Gruppennachrichten, Handels-Channel oder Kampfereignisse – all das findet sich in diesem Fenster wieder.

MINIMAP | Auf dieser kleinen Übersichtskarte werden Ihnen neben Ihrem Blickfeld auch alle NPCs angezeigt. Können Sie eine Quest abgeben, ist dies extra markiert.

SPIELCHARAKTER | Neben einem schicken Spielerportrait sehen Sie Ihre Gesundheits- und Ihre Manaleiste. Darunter die ansammelbare Göttliche Kraft (grün).

FÄHIGKEITENLEISTE | Auf dieser Leiste platzieren Sie Ihre Fähigkeiten, etwa Zauber und Angriffe, sowie benutzbare Gegenstände. Bei Bedarf blenden Sie noch drei weitere Leisten ein.

MENÜS | Über diese beiden Schaltflächen gelangen Sie in jedes Untermenü, etwa ins Inventar, Ihren PvPvE-Rang, zu Ihren Stigma-Steinen oder zu schlichten Spieloptionen.

FLUGKONTROLLE | Per Mausklick auf diese Fläche breiten Sie Ihre Flügel aus. Der äußere Rand zeigt Ihnen die restliche Flugzeit, die mittlere Fläche die verbleibende Abklingzeit.

gen Menüpunkt öffnet sich ein Fenster, in dem Sie bis zu zehn Gegenstände samt Preis platzieren können, inklusive eines schnittigen Marktschreier-Slogans. Ein weiterer Klick auf „Start“ und Ihr Charakter setzt sich auf einen Hocker und versucht, seine Ware an den Mann zu bringen. Das klingt nicht nur witzig, sondern ist es auch und vor allem ideal für Kaffeepausen, oder um sich den Weg von einem Questgebiet zum Auktionator zu sparen. Wir fühlten uns sogar an den Basar aus dem Klassiker Everquest erinnert.

Talentpunkte und dergleichen suchen Sie in Aion übrigens vergebens. Stattdessen erhalten Sie im Laufe der Zeit bis zu fünf sogenannte Stigma-Steine, die Sie ausrüsten dürfen und die Ihnen passive sowie aktive neue Fähigkeiten verleihen. Den ersten erhalten Sie nach Abschluss einer Questreihe mit Stufe 20. Zusätzlich händigt man Ihnen eine geringe Anzahl an Stigma Shards aus. Diese sind quasi eine Währung, mit der Sie sich bei einem Stigma-Meister die Steine einsetzen lassen können. Die Kosten dafür variieren und sind von der jeweiligen Stufe der Stigma-Steine abhängig. Sind die Shards aufgebraucht, sammeln Sie neue im Abyss.

Eine weitere Möglichkeit, Ihren Charakter etwas individueller zu gestalten, bietet sich dadurch, dass Sie Ihre einzelnen Rüstungsteile umfärben dürfen.

Haben Sie dann erst einmal Stufe 25 erreicht, stürzen Sie sich in die spannenden PvPvE-Schlachten. Ob Sie dabei alleine losziehen oder zusammen mit Ihrer Gilde (in Aion: Legion), das ist ganz allein Ihnen überlassen. Rechnen Sie jedoch im Abyss stets damit, von anderen Spielern oder den computergesteuerten Balaur angegriffen zu werden. Hier müssen sich selbst PvP-Veteranen neu orientieren, denn durch die Möglichkeit zu fliegen sind Überraschungsangriffe von oben keine Seltenheit.

Wer sich besonders fleißig im Abyss schlägt und Punkte sammelt, steigt bis zu 18 Stufen in der Heeres-Hierarchie auf. Erstehen Sie jedoch eines der dadurch freigeschalteten Rüstungsteile, zahlen Sie mit Ihren Punkten. Wer schnell nach oben will, sollte also sparen. Wenn Sie zu den momentan 100 erfolgreichsten Spielern des Servers gehören, was Rang 14 entspricht, können Sie sich für fünf bis zehn Minuten in einen Raid-Boss verwandeln und bei der gegnerischen Fraktion aufräumen. Durch eine systemweite Nachricht werden Ihre Kontrahenten über Ihre Verwandlung informiert; dadurch ist sichergestellt, dass Sie nicht als einsamer Raid-Boss einzelne Gegner besiegen. Die Abklingzeit dieser Fertigkeit wird auch dementsprechend lang sein.

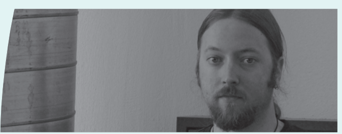
Der Abyss selbst ist übrigens in drei Zonen unterteilt, eine Nord- und Südseite sowie den Kern. In diesem befindet sich die am besten bewachte und größte der neun eroberbaren Festungen.

Nennen Sie mit Ihrer Fraktion eine dieser Festungen Ihr Eigen, so erhalten Sie einen serverweiten Stärkungszauber, Zugang zu besonderer Ausrüstung und Raid-Bossen in den Burgkellern sowie Rabatte bei Händlern. Die Festungen werden nicht nur von den Spielern, sondern auch von einer Reihe NPCs bewacht. Diese sind aber in ihrer Zahl beschränkt und werden aufgeteilt, wodurch mit jeder eingenommenen Festung die Verteidiger rarer gesät sind.

Ob und wie lange das innovative PvPvE den Spieler bei der Stange halten kann, wird sich erst nach Veröffentlichung des Titels zeigen. Vielversprechend klingt es allemal. Wir sehen uns in Atreia! ❑

ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller



MMOs wirken meist zu Beginn äußerst spaßig, motivieren mich jedoch selten langfristig. Das haben bisher nur wenige Genre-Vertreter geschafft, etwa **WoW** oder **Everquest**. **Aion** könnte sich bald dazugesellen, denn das Spiel steckt voller interessanter Ideen, die in der Beta schon reibungslos funktionierten. Wenn nun noch die Langzeitmotivation im innovativen PvPvE funktioniert, wird **Aion** auf meiner Festplatte Wurzeln schlagen.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **NCsoft**
ANBIETER: **NCsoft**
TERMIN: **25. September 2009**

AION VS. WORLD OF WARCRAFT

Erscheint ein neues Online-Rollenspiel, muss es sich zwangsweise mit Blizzards Platzhirsch auseinandersetzen. Wir vergleichen Punkt für Punkt.



Die Eckdaten



Kosten

Aion wird wie jedes neu veröffentlichte Spiel rund 45 Euro kosten, dazu kommen noch 13 Euro monatliche Kosten für das Abonnement.

Das Hauptspiel plus beide Add-ons gibt's für rund 45 Euro, hinzu kommen je nach Länge des Abonnements 10 bis 13 Euro monatlich.

Fraktionen

Es gibt lediglich zwei Fraktionen ohne unterschiedliche Völker, dafür bietet der Charakter-Editor weitaus mehr Individualisierungsoptionen als die Konkurrenz.

Es gibt insgesamt zehn verschiedene Völker, verteilt auf die zwei Fraktionen Horde und Allianz. Die Charaktergestaltung ist jedoch weit weniger umfangreich.

Klassen

Es gibt vier Hauptklassen (Krieger, Magier, Späher, Priester), die sich in acht Unterklassen aufspalten (Templer, Gladiator, Zauberer, Beschwörer, Assassine, Jäger, Kantor, Kleriker). Die Wahl der Klasse hängt nicht von der Fraktion ab.

Insgesamt stehen zehn Klassen zur Auswahl (Druide, Hexenmeister, Jäger, Krieger, Magier, Paladin, Priester, Schamane, Schurke, Todesritter). Bestimmte Klassen können nur von bestimmten Völkern gespielt werden.

Maximalstufe

Die Maximalstufe liegt zum Start bei Level 50.

Momentan 80, mit dem bereits angekündigten Add-on dann 85.

Berufe

Es gibt sieben Hauptberufe (Rüstungsschmied, Waffenschmied, Handwerker, Alchemist, Koch, Schneider, Lederverarbeiter) und zwei Sammelberufe (Lebensextraktion und Ätherextraktion). Der Spieler kann alle Berufe erlernen, jedoch nur zwei meistern.

Es gibt elf Hauptberufe (Kräuterkunde, Bergbau, Kürschnerei, Alchemie, Inschriftenkunde, Schmiedekunst, Ingenieurskunst, Juwelenschleiferei, Lederverarbeitung, Schneiderei und Verzauberkunst) sowie drei Nebenberufe (Erste Hilfe, Kochen, Angeln). Der Spieler darf zwei Haupt- und alle Nebenberufe erlernen.

Das Kräftemessen

Wir bewerten jede Kategorie mit max. 10 Punkten.

Kampfsystem

8 : 8

Im Vergleich zu **WoW** fällt das Kampfsystem dank des integrierten Kombosystems und der Flugsequenzen dynamischer und flüssiger aus. Insgesamt verfügt jede Klasse jedoch über weniger Fähigkeiten. Was das Gruppenspiel anbelangt wandelt **Aion** jedoch auf bekannten Pfaden, es gibt Heiler, Tanks, DDs und Supporter.

Ein Kombosystem wie in **Aion** entfällt ebenso wie Flugkampfszenen, was das Geschehen etwas verlangsamt. Allerdings besitzt jede Klasse in **WoW** im Durchschnitt mehr unterschiedliche Fähigkeiten, dadurch ist es ein klein wenig komplexer. Im Gruppenspiel gibt es dieselbe Rollenverteilung.

Atmosphäre

7 : 9

Das Gefühl, sich in einem großen Dreifronten-Krieg zu befinden, vermittelt **Aion** auf beeindruckende Weise. Da das Universum jedoch eine Neuentwicklung ist, muss sich die Hintergrundgeschichte erst entfalten und entwickeln.

In mittlerweile vier Spielen mit bald fünf Add-ons hat es Blizzard geschafft, eine unheimlich tiefgehende Hintergrundgeschichte mit zahlreichen Wendungen zu entwickeln. Mittlerweile gibt es gar Romane, die sich mit **Warcraft** befassen.

Einsteigerfreundlichkeit

9 : 10

Aion nimmt den Spieler von Beginn an bei der Hand und führt ihn mit zahlreichen Hilfestellungen sowie einer äußerst komfortablen Suchfunktion für NPCs in die Spielwelt ein. Dennoch ist der Schwierigkeitsgrad eine Stufe höher anzusiedeln als bei **WoW** – für Profis optimal, für Einsteiger vielleicht überfordernd.

World of Warcraft ist das perfekte Spiel für Online-Rollenspiel-Neulinge. Die einzelnen Features des Spiels werden erst nach und nach eingeführt, wodurch es eine gemächliche Lernkurve bietet, die sich beinahe durch das gesamte Spiel zieht – perfekt für Einsteiger und Gelegenheitsspieler.



Technik

9 : 8

Dank der Cry Engine (Far Cry) sieht **Aion** für ein Online-Rollenspiel einfach großartig aus. Charakter-Modelle, Animationen und die malerischen Umgeben sind sehr detailliert, lediglich einige matschige Texturen trüben das Gesamtbild. Soundeffekte, Sprachausgabe und Hintergrundmusik sind indes über jeden Zweifel erhaben.

Obwohl Blizzard seine Grafik-Engine immer mal wieder mit ein paar neuen Effekten aufbohrt, kann sie technisch nicht mit **Aion** mithalten, gerade was die Umgebungstexturen anbelangt. Die Soundkulisse hingegen wirkt auch in **WoW** zu jeder Zeit stimmig und braucht die junge Konkurrenz nicht zu fürchten.

Endgame

8 : 9

Das Endgame von **Aion** konzentriert sich auf das PvPvE (Näheres dazu im Extrakasten), eine erfrischende Verbindung von PvP und PvE. Die reinen PvE-Inhalte sind dabei (noch) nicht so umfangreich wie in **WoW**, dafür wirkte der PvP-Aspekt in der Open-Beta bereits durchdachter als in Blizzards Produkt. Wie hoch die Langzeitmotivation ausfällt, lässt sich allerdings noch nicht einschätzen.

Herzstück von Blizzards Online-Rollenspiel sind die zahlreichen Instanzen für PvE-Begeisterte, auch wenn PvP-Fans da widersprechen mögen. In diesem Punkt hat Blizzards Platzhirsch klar die Nase vorn. Der PvP-Bereich jedoch ist in **WoW** ein ständiger Streitpunkt und bietet immer wieder Raum für Diskussionen. Das ergibt einen (noch) knappen Vorsprung für **WoW** dank mehr PvE-Inhalten.


Angst, die Du nie vergisst
Jetzt erhältlich
RESIDENT EVIL 5
CAPCOM
RESIDENTEVIL.COM
Offizielles Lösungsbuch
zum Spiel erhältlich.
USK ab 18
RESIDENT EVIL™ 5 ©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. Windows, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und "Games for Windows" und das Windows Vista Startflächen-Logo werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.
Games for Windows LIVE

Aion – Fragen und Antworten

Von: Sascha Lohmüller

Sie spielen mit dem Gedanken, sich Aion zuzulegen, oder haben es bereits getan? Dann brennen Ihnen vielleicht einige Fragen auf der Seele.

Die meisten unter Ihnen, die schon einmal mit einem Online-Rollenspiel in Berührung kamen, werden sich schnell zurechtfinden. Die wichtigsten Einsteiger-Fragen, die dennoch aufkommen könnten, klären wir im Folgenden.

WELCHE FRAKTION SOLL ICH WÄHLEN?

Die Wahl der Fraktion spielt in **Aion** lediglich eine kosmetische Rolle. Das Klassenangebot ist auf beiden Seiten identisch, ebenso die Berufsoptionen. Auch die beiden Startgebiete sind vergleichbar komfortabel und übersichtlich. Sie müssen sich also nur entscheiden, ob Sie lieber einen Charakter mit einem leicht dämonischen Aussehen spielen wollen (Asmodier) oder eine engelsgleiche Figur favorisieren (Elyos).

WELCHE KLASSE IST DIE RICHTIGE FÜR MICH?

In **Aion** haben Sie die Wahl zwischen acht verschiedenen Klassen. Anfangs suchen Sie sich jedoch erst einmal eine von vier Hauptklassen aus; zur Verfügung stehen Späher, Priester, Krieger und Magier. Diese sind anfangs vergleichbar mit bekannten Klassen aus anderen Online-Rollenspielen.

Der Priester ist ein typischer Heiler, vergleichbar mit seinem Namensvetter aus **World of Warcraft**, lediglich etwas robuster. Wenn Sie planen, hauptsächlich mit anderen Mitstreitern unterwegs zu sein, liegen Sie hier nicht falsch.

Als Späher spezialisieren Sie sich anfangs nur auf den Nahkampf, später erst haben Sie die Möglichkeit, sich zu einem Fernkämpfer zu entwickeln. Da der Späher zwei Einhandwaffen führt und die Fähigkeit hat zu schleichen, liegt der Vergleich mit dem Schurken aus **WoW** oder **HdRO** nahe.

Ein Krieger spielt sich genauso, wie man es dem Namen nach vermuten würde. Ihr Platz ist an vorderster Front und Ihnen geht es nur darum, möglichst viel Schaden auszuteilen oder zu verhindern, dass Ihre Mitstreiter ihn kassieren. Auch hier lässt sich als Vergleich am besten ein Krieger aus Blizzards **WoW** heranziehen.

Ein Magier schließlich setzt alles daran, seine Feinde aus der Ferne zu besiegen, im Nahkampf hält der zaubernde Robenträger nicht sonderlich viel aus.

UND WELCHE UNTERKLASSE SOLL ICH DANN NEHMEN?

Interessant wird es wirklich erst, wenn Sie Ihre Unterklasse mit Level 9 wählen dürfen.

Ein Priester entscheidet sich dann entweder für den Weg des Klerikers oder des Kantors. Der Kleriker ist ein reinrassiger Heiler, dessen Hauptaufgabe es ist, seine Verbündeten am Leben zu halten. Dank seines Schilds und der Kettenrüstung ist er dabei zusätzlich noch äußerst robust, vergleichbar mit dem Kleriker aus dem Klassiker **Everquest** oder einem Heilig-Paladin aus **WoW**.

Der Kantor hingegen ist ein stabschwingender Nahkämpfer, der hauptsächlich zur Stärkung seiner Kameraden da ist, selbstverständlich aber auch noch ordentlich heilen kann.

Späher entwickeln sich zu Assassinen oder Jägern. Und diese spielen sich genauso, wie man es den Namen nach annimmt. Ein Assassine versteht sich auf Schleicherei und die Möglichkeit, tunlichst schnell viel Schaden anzurichten. Ein Jäger hingegen hält die Gegner auf Distanz und bearbeitet sie aus der Ferne mit seinem Bogen.

Der Krieger hat indes die Wahl zwischen Templer und Gladiator als Unterklasse. Vergleichbar sind diese mit dem Defensiv- und dem Offensiv-Krieger aus **World of Warcraft**. Ein Templer kämpft mit Schild und Einhandwaffe und ist dazu da, Schläge einzustecken sowie Gegner von Verbündeten fernzuhalten – der klassische MMORPG-Tank eben.

Ein Gladiator hingegen stürzt sich mit einer Zweihand- oder zwei Einhandwaffen mitten ins Getümmel, hält dafür allerdings bei Weitem nicht so viel aus.

Magier entscheiden sich zwischen den beiden Unterklassen Zauberer und Beschwörer. Ersterer setzt auf Fernkampf-Zauber, um seine Gegner zu rösten. Zweiterer ruft hingegen Begleiter herbei, die diese Aufgabe für ihn übernehmen, während er selbst mit Schaden-über-Zeit-Zaubern ebenfalls seine Gegner beharkt.

WO FINDE ICH DENN DIESEN KOMISCHEN QUEST-NPC?

Wenn Sie einmal einen bestimmten Gegner oder NPC nicht finden, so können Sie ihn über Ihr Quest-Journal suchen lassen. Klicken Sie ihn einfach in der Questbeschreibung an und dann auf „Locate". Seine Position wird dann mit einem Kreuz auf der Karte markiert und zusätzlich führt Sie eine Art dickes Glühwürmchen an die gesuchte Position.

COOL, FLÜGEL! DARF ICH JETZT ÜBERALL FLIEGEN?

Nein, Ihre Flügel dürfen Sie in bestimmten PvE-Gebieten und den Städten leider nicht ausbreiten, lediglich im Abyss und ausgewählten anderen Gegenden.

DIE STÄDTE SIND RIESIG, GIBT ES DENN REITTIERE?

Momentan ist es leider nicht geplant, Reittiere einzuführen, aber wer weiß, was die Zukunft von **Aion** alles bringt. ❑



HINTERHÄLTIG | Als Assassine sind Schnelligkeit und Gewieftheit Ihre Verbündeten. Einer direkten Konfrontation hingegen halten Sie nicht lange stand.

GÖTTLICH | Als heilender Kleriker halten Sie in einem Kampf recht lange durch. Dafür ist auch der von Ihnen verursachte Schaden überschaubar.



CHARAKTERSTARK | Der Editor zum Erstellen Ihrer Spielfigur sucht seinesgleichen und lässt Ihnen (beinahe) die absolute Freiheit.

FEDERVIEH | Zu Beginn Ihrer Heldenkarriere legen Sie sich mit allerlei Kleinvieh an, etwa mit diesen Vögeln.

Die ersten zehn Spielstunden in Aion

Von: Sascha Lohmüller

Neben dem Endgame ist der erste Eindruck wohl das wichtigste Kriterium, ob jemandem ein MMO gefällt. Wie gut kommt Aion in Fahrt?

Aller Anfang ist schwer. Das gilt nicht nur im wahren Leben, sondern auch in den Weiten der virtuellen MMO-Welten. Jedes neue Spiel ist mit einem Lernprozess verbunden, in dem es darum geht, sich mit der gewählten Klasse und der Spielwelt vertraut zu machen und die Handhabung zu perfektionieren. Und mit der Erstellung Ihres Alter Ego wären wir auch schon wieder beim schweren Anfang.

Der Charakter-Editor von Aion erschlägt den Spieler nämlich förmlich mit einer Vielzahl von Optionen. Von der Frisur über die Augenfarbe und die Statur bis hin zur Nasen-, Ohren- oder gar Brustgröße dürfen Sie alles mit Schiebereglern nach Ihrem Geschmack einstellen. Dagegen verblasst sogar der Editor eines Die Sims 3. Zuvor wählen Sie eine der vier Grundklassen. Welche für Sie die richtige ist, können Sieden Tipps (siehe links) entnehmen.

Egal für welche Fraktion Sie sich entscheiden, die beiden Startgebiete sind übersichtlich aufgebaut und machen Sie mit den Grundlagen der Steuerung und des Interfaces vertraut. Eine enorme Hilfe sind dabei die zahlreichen Tipps, die oberhalb Ihrer Fertigkeitenleiste aufleuchten, sofern ein Spielfeature das erste Mal benötigt wird. Für den Fall, dass Sie einmal nicht genau wissen, wohin Sie müssen, öffnen Sie die betreffende Quest im Logbuch, klicken den NPC oder Gegner an, den Sie suchen, und lassen sich per Klick auf den Button „Locate" zu ihm führen. Die einfachen Quests des Startgebietes bringen Ihnen schnelle Stufenaufstiege und nach guten vier bis fünf Spielstunden sollten Sie Level 9 erreicht haben. Im Zuge einer Kampagnenquest erhalten Sie nun die Möglichkeit, sich für eine der beiden verfügbaren Unterklassen zu entscheiden.

Sobald Sie Stufe 10 erreicht haben, steigen Sie in einer weiteren Kampagnenquest zum Daeva auf und erhalten Ihre Flügel. Verlassen Sie das Startgebiet jedoch nicht voreilig, denn wenn Sie hier alle Aufträge erledigt haben, winkt Ihnen ein Titel, der kleinere Attributs-Boni mit sich bringt. Im ersten Dorf im Startgebiet können Sie für ein geringes Entgelt übrigens auch Ihre Taschenplätze erweitern – ein Segen für Leute, die nichts wegwerfen können oder wollen.

Nachdem Sie zum Daeva geworden sind, werden Sie erst einmal von der Größe der Hauptstadt erschlagen. Nehmen Sie sich jedoch die Zeit, diese näher zu erkunden. Ein paar einfache Botenquests lassen sich hier erledigen, für eine davon winkt sogar ein erster Ring. Die Quest, die Ihnen der Portalmeister gibt und Sie damit quer durch die Stadt lotst, dürfen Sie mehrmals wiederholen. So lässt sich mit Geduld ein beachtlicher Vorrat an Kinah (die Aion-Währung) anhäufen.

Spielen Sie mit dem Gedanken, in einem der Handelsviertel mit einem Beruf zu beginnen, so stellen Sie sich darauf ein, dass Sie vielleicht nur für einen oder zwei Berufe das nötige Kleingeld besitzen. Nehmen Sie die Handelsaufträge der jeweiligen Lehrer an, denn neben Rezepten und Materialien stellt man Ihnen gar einen Teil der benötigten Rohstoffe. Weitere Zutaten für die ersten Rezepte können Sie im Startgebiet sammeln; sprechen Sie einfach mit dem Portalmeister, um dort hin zurückzukehren.

Das nächste Gebiet erreichen Sie ebenfalls nur per Portal. Hier starten Sie in einer gut befestigten Stadt. Im Optimalfall aktivieren Sie hier (oder aber in der Hauptstadt) den Obelisken, um nach Ihrem eventuellen Tod nicht wieder im Startgebiet zu stehen. Wollen Sie sich Ihrer überflüssigen Gegenstände entledigen, sollten Sie das hier befindliche Auktionshaus aufsuchen oder einen persönlichen Shop eröffnen. Der Platz vor dem Auktionshaus bietet sich dafür an, denn meist herrscht hier reger Betrieb.

Eine der ersten Kampagnenquests im neuen Gebiet schickt Sie in die Lüfte. Nachdem Sie hoch oben mit einem weiteren NPC geredet haben, sollen Sie die statischen Gegenstände, die in der Luft über der Festung verteilt sind, zerstören. Achten Sie dabei jedoch stets auf die noch verbleibende Flugzeit und legen Sie lieber eine Zwischenlandung ein, wenn es knapp wird. Ein Sturz aus dieser Höhe ist der sichere Tod für Ihren Charakter.

Die nächsten rund fünf bis zehn Quests lassen sich alle im Gebiet rund um die Festung erledigen. Nehmen Sie sich hier jedoch vor dem Elite-Gegner in Acht, der die Festung umkreist. Auch wenn er nur Stufe 13 ist, wischt er selbst mit weitaus höheren Spielern den Boden auf. Lediglich wenn Sie ihn effektiv auf Entfernung halten können, haben Sie eine kleine Siegchance.

Haben Sie schließlich alle Quests in der näheren Umgebung der Festung erledigt, schickt man Sie ins nächste Dorf. Dort warten neue Aufträge, die erfüllt werden wollen und schließlich lockt ja auch noch der Abyss ... ❑

DETAILLIERT | Die Spielwelt und die Figuren in **Aion** besitzen einen hohen Detailgrad und erscheinen realistischer als die gemalt wirkenden Grafiken der Konkurrenz.

Tuning: Aion

Von: Manuel Schulz

Wir testen die Hardware-Anforderungen und geben nützliche Tuning-Tipps!

MEHR INFOS!



PCGH-Sonderheft MMO-Tuning Level 2

Das neue, ab dem 7. Oktober im Zeitschriftenhandel erhältliche Sonderheft der Kollegen von PC Games Hardware bietet nicht nur weitere Grafikvergleiche zu **Aion**. Es wird auch für alle wichtigen MMOs erklärt, wie Sie eine bessere Optik, mehr Fps und einen niedrigen Ping erzielen. Außerdem im Heft: die große Hardware-Kaufberatung für Online-Rollenspieler.

Online-Rollenspiele aus Fernost haben als sogenannte „Asia-Grinder" bei europäischen Rollenspielern gemeinhin schlechte Karten. Zu sehr beschränken sich derartige Titel darauf, dass man stupide die immer gleichen Monster in meist schlichter Umgebung erledigt, während der Fokus von deutschen Rollenspielen eher auf dem Erledigen von Quests oder dem Kampf gegen andere Mitspieler liegt. Interessanterweise soll mit **Aion** gerade ein asiatisches Spiel das schaffen, was **Warhammer Online** oder **Runes of Magic** verwehrt blieb: die Thronfolge des übermächtig scheinenden **World of Warcraft** anzutreten. Dazu bedarf es jedoch neben spielerischen Inhalten einer soliden technischen Grundlage, die trotz exzellenter Optik die besonderen Bedürfnisse eines Online-Rollenspiels erfüllt. Wir haben den **WoW**-Konkurrenten für Sie ausführlich gespielt und gehen diesen Punkten auf den Grund.

Grundvoraussetzung für ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen ist auf jeden Fall ein solides Technik-Fundament, da sonst die Hardware-Belastung von hundert oder mehr Spielern sowohl für den lokalen Client als auch auf den entsprechenden Server zu groß wird. Die Entwickler entschlossen sich daher, die bewährte Cry Engine von **Far Cry** aus dem Jahr 2004 zu erwerben, sie modifizierten diese jedoch stark für ihre eigenen Zwecke. So wurde zum Beispiel die Ausführung von Physikelementen stark beschränkt. Da diese sowohl client- als auch serverseitig synchronisiert werden müssen und daher das Netzwerk entsprechend belasten, beschloss Ncsoft, auf derartige Effekte zu verzichten. Besonders im Hinblick auf die lokalen Clients, also die PCs der Spieler, mussten außerdem diverse weitere Änderungen an der Cry Engine vorgenommen werden: Damit **Aion** auch auf älteren PCs noch flüssig und ohne Lags läuft, wurde das Licht-und-Schatten-System komplett überarbeitet. So werden Lichtspiegelungen mit höchster Priorität auf „spawnenden", also dynamisch in der Spielwelt erscheinenden Monstern oder Avataren dargestellt. Objekte wie Steine oder Gräser verfügen nur selten über entsprechende Effekte. Ähnliches gilt für die Schattendarstellung: Ausschließlich die oben genannten Spawn-Objekte werfen einen Schatten, während beispielsweise Wegweiser oder Zäune schattenlos bleiben. Interessant ist die Vorgehensweise bei Bäumen oder Häusern. Hier wurden einfach die Boden- oder Wandtexturen etwas dunkler gefärbt, um die fehlende Sonneneinstrahlung zu simulieren. Befinden sich die genannten Objekte in einem von der Sonne angestrahlten Bereich, werden auch deren Texturen sofort einige Nuancen dunkler dargestellt. Der erzeugte Eindruck, den Schatten eines Baumes oder Gebäudes zu betreten, ist somit perfekt.

Neben diesem Rendertrick hat **Aion** aber noch weitere Technik-Features zu bieten: So ist neben der Unterstützung von 5.1-Surround-Sound auch eine gute Skalierung mit aktueller Crossfire- und SLI-Technologie mit mehreren Grafikkarten vorgesehen.

Durch diese und andere Maßnahmen schafft es Ncsoft, die Anforderungen an die Hardware moderat zu halten, gibt aber bezüglich

SCHALTER-TUNING

Bildschirmauflösung	Max. TP*	Gewinn in Frames
1.920 x 1.200	0 Prozent (Basis)	0 (46 Fps)
1.680 x 1.050	4 Prozent	2 (46-48 Fps)
1.280 x 768	15 Prozent	7 (46-53 Fps)
Antialiasing		
8x	0 Prozent (Basis)	0 (46 Fps)
4x	9 Prozent	4 (46-50 Fps)
Aus	22 Prozent	10 (46-56 Fps)
Bloom Effekt		
Typ 3	0 Prozent (Basis)	0 (46 Fps)
Typ 2	4 Prozent	2 (46-48 Fps)
Typ 1	0 Prozent	0 (46-46 Fps)
Aus	0 Prozent	0 (46-46 Fps)
Background „Niedrig“ statt „Hoch“	28 Prozent	13 (46-59 Fps)
Wassereffekte „Niedrig“ statt „Hoch“	22 Prozent	10 (46-56 Fps)
Schatten „Niedrig“ statt „Hoch“	7 Prozent	3 (46-49 Fps)
Terrain Range „Niedrig“ statt „Hoch“	13 Prozent	6 (46-52 Fps)
Object Range „Niedrig“ statt „Hoch“	13 Prozent	6 (46-52 Fps)
Texturdetails „Niedrig“ statt „Hoch“	3 Prozent	1 (46-47 Fps)
Shader Quality „Niedrig“ statt „Hoch“	7 Prozent	3 (46-49 Fps)
Wettereffekte abschalten	9 Prozent	4 (46-50 Fps)
Charakter LOD einschalten	7 Prozent	3 (46-49 Fps)
Glow-Effekt abschalten	7 Prozent	3 (46-49 Fps)

* Maximales Tuning-Potenzial/System: AMD Phenom II X4 940 BE 3 GHz, 4.096 MiByte DDR2-800, Radeon 4870 (1.024 MiByte), Windows 7 (RC1), Catalyst 9.7

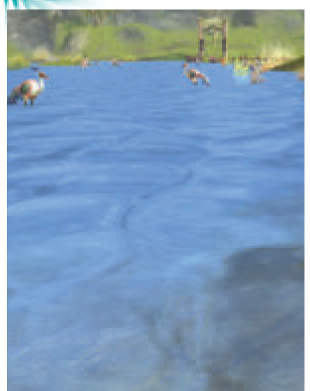
der benötigten Hardware-Grundausstattung keine klaren Systemempfehlungen auf offizieller Seite. Diverse Quellen gehen von einer mit 256 Megabyte bestückten Shader-2.0-Grafikkarte und einem Gigabyte Arbeitsspeicher als Minimum aus. Bei unseren Tests hat sich zudem gezeigt, dass **Aion** stark von zusätzlichen Rechenkernen profitiert. Während das Spiel auf unserem AMD Phenom II X4 940 Black Edition bei zwei aktivierten Kernen tadellos und lagfrei lief, brach die Leistung bei einem simulierten Einkernmodell stark ein. Erst durch entsprechende Feinjustierung (siehe Kasten „Schalter-Tuning“ oben) konnten wir eine zufriedenstellende Leistung des Clients erreichen. Besonders die Berechnung der Avatare, die vom Prozessor übernommen wird, kann in gut besuchten Gebieten zu Rucklern führen.

Reicht die Rechenleistung Ihres Prozessor zur Darstellung der Mitspieler-Charaktere nicht aus, können Sie sich mit einem einfachen Trick behelfen: Mittels der Tastenkombination „Shift + F12“ (Standardbelegung) deaktivieren Sie die Anzeige sämtlicher Mitspieler-Avatare; lediglich Monster und NPCs werden noch angezeigt. Neben dem genannten Performance-Gewinn ermöglicht Ihnen dieser Trick auch eine andere Sichtweise auf die Spielwelt. Sie können so in Ruhe Ihre Quests erledigen oder die Umgebung erkunden. Einzig die Chat-Meldungen oder der plötzliche Tod der Sie umgebenden Tiere trüben dann noch den Eindruck, sich in einem Solo-Rollenspiel à la **Gothic** zu befinden.

Aion – Technik-Fazit

Das optische Erscheinungsbild von **Aion** ist sicherlich Geschmackssache, zumal der Manga-Look der Spielfiguren nicht bei jedem Spieler gut ankommen dürfte. Tatsache ist jedoch, dass Ncsoft mit diesem Titel zumindest im Hinblick auf die technische Umsetzung und Spieler-gegen-Spieler-Implementierung eine ernste Konkurrenz für **World of Warcraft** bringen könnte. Die Spielfiguren und -welt bieten einen hohen Detailgrad und erscheinen dadurch realistischer als die oft eher gemalt wirkenden Grafiken des Konkurrenten. Damit liegt **Aion** technisch klar vorn. ❑

BILDVERGLEICH: GRAFIK-OPTIONEN



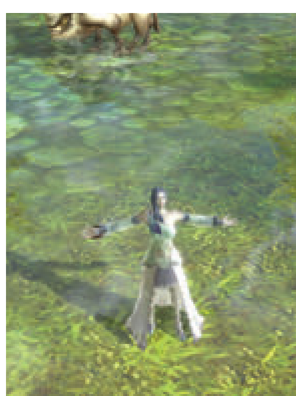
WASSEREFFEKT: NIEDRIG | Auf niedriger Qualitätsstufe wirkt die Wasserdarstellung aufgrund ihrer Einfärbung sehr detailarm.



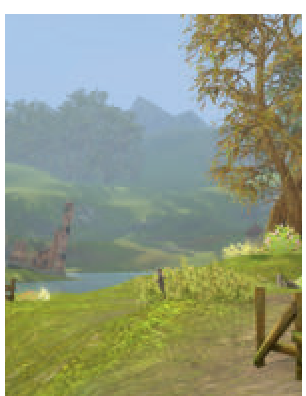
WASSEREFFEKT: HOCH | Bei dieser Einstellung spiegeln sich Objekte auf der Wasseroberfläche und Figuren sorgen für Wellenbewegung.



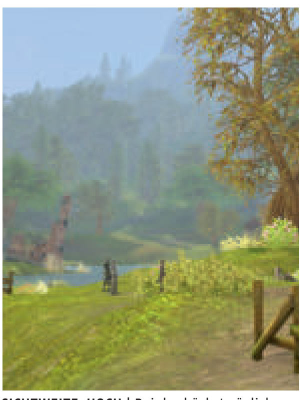
SCHATTENEFFEKT: NIEDRIG | Bei der minimalen Schatten-Darstellungsqualität ist der Blob-Schatten der Charaktere kaum zu sehen.



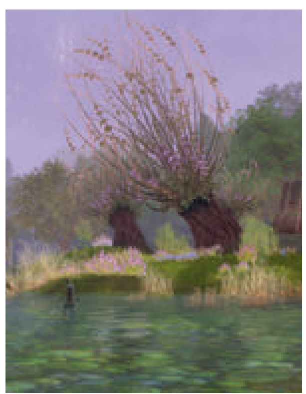
SCHATTENEFFEKT: HOCH | Schatten mit maximaler Qualität werden inklusive der zugehörigen Lichtbrechung unter Wasser dargestellt.



SICHTWEITE: NIEDRIG | Bei sehr niedriger Sichtweite droht der Verlust der Anzeige ganzer Berge und dazugehöriger Waldgebiete.



SICHTWEITE: HOCH | Bei der höchstmöglichen Sichtweite sind Objekte wie Berge, Bäume oder Gebäude in weiter Entfernung zu sehen.



GLOW-EFFEKT: AUS | Der Überstrahleffekt ist nicht jedermanns Sache. Wer darauf verzichtet, macht bis zu 7 Prozent an Leistung gut.



GLOW-EFFEKT: AN | Lichteffekte wie dieser tragen viel zur Atmosphäre bei, werden aber aus Performance-Gründen sparsam eingesetzt.



SCHÖNE AUSSICHT | Bei besonders mächtigen Attacken schaltet **Atlantica** zum Video-Modus.

Die besten Free-2-Play-Alternativen

Von: Johann Trasch

Abgedroschen, aber wahr: Geiz ist geil! Wer kein Geld für Spiele ausgeben kann oder möchte, hat inzwischen viele Möglichkeiten.

Monatliche Kosten sind nicht jedermanns Sache, Abonnements für Aion oder World of Warcraft kosten im Schnitt 13 Euro. Dazu kommen im Normalfall noch Anschaffungskosten in zweistelliger Höhe. Gerade für den schmalen Geldbeutel ist das eine Belastung. Wer trotzdem im Internet mit anderen Spielern Abenteuer erleben möchte, greift neuerdings immer öfter zu kostenlosen Varianten, sogenannten Free-to-play-Online-Rollenspielen, kurz „F2Ps". Diese nähern sich nämlich qualitativ langsam „echten" Spielen an.

Gratisspiele nehmen sich ihre kostenpflichtigen Kollegen zum Vorbild und kopieren gern die beliebtesten Features ebendieser. In puncto Vielfalt stehen einige kostenlose Titel Abo-Spielen in nichts nach. Nur noch wenige in Europa erscheinende „F2Ps" verlassen sich auf das in Asien beliebte „Grinding", also das immer gleiche Verhauen von Gegnern. Das findet in unseren Breitengraden nur selten Anklang. Deswegen wurden Spiele wie Runes of Magic von den Entwicklern für europäische Bedürfnisse angepasst, bevor sie bei uns erschienen. Trotz gleichen Aufwands und ähnlichen Umfangs wie bei Vollpreistiteln müssen Sie aber immer noch oft Abstriche bei der Grafik machen. Die kommt bei den Billigheimern nämlich nur sehr selten über ein „Befriedigend" hinaus.

Auch Free-2-play-Entwickler müssen ihre Rechnungen bezahlen. Daher gibt es bei kostenlosen Online-Rollenspielen immer den sogenannten Itemshop, einen virtuellen Laden, in dem Sie freiwillig mit echtem Geld Spielhilfen wie Ausrüstung oder Tränke für zusätzliche Erfahrungspunkte kaufen. Wie stark sich die kostenpflichtigen Gegenstände aus diesem Shop auf das Spiel auswirken, unterscheidet sich von Spiel zu Spiel. Bei unseren kostenlosen Aion-Alternativen können Sie aber durch die Bank auch ohne Geldeinsatz Erfolg haben. ❑

ATLANTICA ONLINE

Atlantica Online ist das Heroes of Might and Magic unter den Online-Rollenspielen. Sie steuern in rundenbasierten Kämpfen bis zu neun Charaktere gleichzeitig und bereisen dabei eine mittelalterliche Alternativ-Version unserer realen Welt.

Umfangreiche Gildenfunktionen und eine komplett spielergesteuerte Wirtschaft ergeben eine Mischung aus Wirtschafts-Simulation, Strategie- und Rollenspiel. Das klingt zunächst verwirrend, sorgt aber für jede Menge Langzeitmotivation: Sämtliche Aspekte des Spiels zu meistern, kostet sogar gestandene Profis Wochen und Monate an Spielzeit. Und wer gar zum Anführer eines Gildenzusammenschlusses, einer sogenannten Nation, aufsteigt, kann sich ohnehin erst mal von seinem Privatleben verabschieden.


AUF ZUR ARENA! | Alle paar Stunden können Sie an Kämpfen gegen andere Spieler teilnehmen.



HÜBSCHES LICHTERGESINDEL | Die meisten Attacken und Zauber leuchten schick.

PRO UND CONTRA

- ➕ Taktische Rundenkämpfe mit bis zu neun Mannen bieten eine großartige Alternative zu üblichen Online-Rollenspielen.
- ➕ Riesige, der realen Welt nachempfundene Spielwelt
- ➕ Abwechslungsreiche Quests, auch abseits von „Prügel dies und sammle jenes!"
- ➕ Große taktische Vielfalt bei der Auswahl der Söldner für die eigene Kämpfer-Gruppe
- ➕ Nationen und Spieler-Städte bieten viele Möglichkeiten für Händler und Handwerker, Kampf ist nicht der einzige Weg zum Erfolg.
- ➖ Nicht mehr ganz zeitgemäße Grafik
- ➖ Bedingt durch die Größe der Spielwelt sind die Laufwege mitunter sehr lang.

METIN 2



Metin 2 verzeichnet eine enorme Spielerzahl in Europa und Korea, die sogar die Abonnements eines World of Warcraft weit hinter sich lässt.

Zwar lassen sich bei einem kostenlosen Online-Rollenspiel die tatsächlichen Zahlen schlecht messen, aber die Größe der deutschen Community gibt dem Titel Recht. Metin 2 gehört zur „alten Garde" der F2Ps und wurde für Europa 1:1 von der Originalversion übernommen.

Hier geht es hauptsächlich ums Grinden, also stures Monsterverhauen. Wer Wert auf Gruppenspiel und Komplexität legt, ist hier falsch. Falls Sie nur eine unkomplizierte Beschäftigung zwischendurch suchen, ist Metin 2 genau das Richtige für Sie: schnell, geradlinig und unkompliziert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Auch für Solospieler geeignet
- ➕ Ohne lange Einarbeitungszeit sofort spielbar
- ➕ Drei Fraktionen ermöglichen spannende Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe.
- ➕ Große deutsche und europäische Community
- ➖ Die Grafik ist nicht nur ein wenig veraltet, sondern kaum noch als solche zu bezeichnen.
- ➖ Kaum sinnvolle Inhalte für anspruchsvolle Gruppenspieler oder sogenannte „Core"-Gamer

ALLEIN, ALLEIN | ... wie hier sind Sie dank der riesigen Community in **Metin 2** eher selten.

4STORY



4Story präsentiert sich als spielerisches Gegenteil von Metin 2: Hier liegt der Fokus nicht auf den Solo-Inhalten, sondern ganz klar auf Gruppenspiel.

Dafür sprechen jede Menge Dungeons, gruppenbasierte Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe und das sehr spezielle Realtime Strategic Command System, kurz R.S.C.S. Hierüber erteilen Gruppenanführer den Mitspielern direkte Befehle, die diese dann ausführen – zumindest im Normalfall.

Dieses System ermöglicht vor allem im PvP eine von anderen Online-Rollenspielen eher ungewohnte Diszipliniertheit. Ansonsten folgt 4Story den üblichen Pfaden: Die Klassen entsprechen den normalen Heiler-, Tank- und Schadensausteiler-Archetypen, als Rassen finden Sie Menschen, Feen und Katzenwesen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Anspruchsvolle Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe für Fortgeschrittene
- ➕ Jede Menge Instanz-Verliese für fünfköpfige Spielergruppen
- ➕ Hohe Einsteigerfreundlichkeit
- ➕ Große Menge an Ausrüstungsgegenständen zur Befriedigung der Sammelwut
- ➖ Sehr viele Mainstream-Quests der Marke „Geh dahin und sammel Krams!" oder „Töte 20 Biber oder Tiere, die so aussehen!"
- ➖ Sehr bunter Grafikstil, der einem gefallen muss, um Spaß zu haben



EINFACH RIESIG | Goblins sind wir aus anderen Spielen eigentlich kleiner gewohnt.

RUNES OF MAGIC

Derzeit gilt Runes of Magic als der Ferrari unter den kostenlosen Online-Rollenspielen: eine riesige Community, ein komplexes Charakterdesign dank dualem Klassensystem, Verliese bis zum Gehtnichtmehr.

Runes of Magic bietet fast alles, was Ihnen auch ein Bezahl-MMORPG bieten würde, nur eben kostenlos. Steuerung und Grafik des umgemodelten „Ex-Asia-Grinders" wirken, als hätte man World of Warcraft einfach umprogrammiert.

Auch Solospieler kommen bei Hunderten von Quests voll auf ihre Kosten. Und wer sich nicht mit Monstern prügeln möchte, gibt eben in Gildenkriegen den Mitspielern Saures. Gerade in Sachen Grafik und Spielerlebnis auf der Maximalstufe kommt RoM allerdings noch nicht ganz an die großen Abo-Brüder heran.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dutzende von Schlachtzügen und Verliesen für Gruppen
- ➕ Das duale Klassensystem bietet auch für „Profis" eine Herausforderung.
- ➕ Riesige Community und ständig erscheinende Erweiterungen der Spielwelt
- ➕ Auch für Solospieler gibt es dank „Minispielen" viel zu tun.
- ➖ Grafikqualität und Sound hinken Vollpreistiteln noch immer hinterher.
- ➖ Wenig Neues für Online-Rollenspiel-Veteranen



DOOFE UNBETONIERTE FLÄCHEN | Wer nicht gern im Wald allein ist, ist bei **RoM** am falschen Platz.

FLY FOR FUN

Fly for Fun oder kurz Flyff steht hier stellvertretend für die große Zahl von „Knuddel"-Online-Spielen wie Florensia oder NosTale.

All diesen Titeln gemein ist der eigenwillige, asiatische Manga-Comic-Look. Aufgrund des Aussehens schreiben viele diese Spiele direkt als Kinder-MMORPGs ab und machen sich nur selten die Mühe, sie länger als fünf Minuten anzuspielen.

Dabei bieten gerade die drei genannten Games eine sehr hohe Spieltiefe, die unter „erwachseneren" Community-Favoriten ihresgleichen sucht. Fly for Fun punktet mit einer komplexen Charakterentwicklung und mit einem hochgradig durchdachten Handelssystem, das auch weniger kämpferisch veranlagten Spielern genügend Futter für durchzockte Nächte bietet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wer hinter die Manga-Fassade blickt, entdeckt ein spannendes Spiel.
- ➕ Große europäische Community sorgt für stets gut gefüllte Server.
- ➕ Freunde asiatischer Erzählkunst erleben eine spannende Hintergrundgeschichte.
- ➕ Spannende Lufkämpfe sind (bis auf **Aion**) einzigartig.
- ➖ Wer kein Fan des Comic-Looks ist, fasst **Flyff** nicht mal mit der Kneifzange an.
- ➖ Trotz anspruchsloser Grafik kam es in unseren Testläufen häufig zu Rucklern.



ICH WILL ES KNUDDELN! | Wenn es Ihnen nicht so geht, lassen Sie die Finger von **Flyff**.



Von: Felix Schütz

Das Chaos wütet in Relics blutiger Warhammer-Saga – dies und vieles mehr erleben Sie im ersten Add-on zu Dawn of War 2!

KRIEGSBESTIE | Der Zerschmetterer des Khorne ist ein Dämon, der dem Chaos als Kavallerieeinheit dient. Auf seinem Rücken schwingt ein Zerfleischer sein mächtiges Flammenschwert.



Dawn of War 2: Chaos Rising

Ein Fisch im Wasser könnte sich kaum wohler fühlen als Relic Entertainment im **Warhammer**-Universum: Mit dieser kostbaren Lizenz hat das US-amerikanische Entwicklerstudio (**Company of Heroes**) bereits fünf tolle Strategiespiele produziert. Zuletzt: **Dawn of War 2**, das wir in der PC Games 04/09 mit einem Gold-Award würdigten – trotz mancher Kritikpunkte. Letzterer nimmt sich Relic nun entschlossen an, nämlich in **Chaos Rising**, dem ersten Add-on zu **Dawn of War 2**.

Chaos Rising ist eigenständig lauffähig, ein „Extendalone", wie Relic es gern bezeichnet. Es knüpft unmittelbar an das Hauptspiel **Dawn of War 2** (kurz: **DoW 2**) an, ohne dieses vorauszusetzen. Wer es allerdings durchgespielt hat, darf seinen Speicherstand mitsamt hochgerüsteter Heldentruppe importieren. Und wer über keinen solchen Spielstand verfügt, bekommt von Relic ein vorgefertigtes Profil bereitgestellt.

Erneut stehen die Blood Ravens – eine besonders mächtige Truppe Space Marines – im Mittelpunkt der Handlung. Aus ihrer Sicht erlebt man, wie die berüchtigten Chaos (siehe Kasten rechts) einen Feldzug gegen die galaktischen Völker starten. Die Chaos sind als Rasse zwar nicht während der Solo-Kampagne spielbar, sehr wohl aber im bewährten Multiplayer-Modus.

Natürlich ändert Relic nichts am guten Grundkonzept der Kampagne: Wie schon im Hauptspiel kombiniert **Chaos Rising** den Reiz taktischer Scharmützel mit der Sammellust eines Rollenspiels. Abermals steuert man einen kleinen Trupp Einheiten durch spannende Missionen, in denen man vor allem Kämpfe auszufechten hat. Soldaten in Deckung bringen, Spezialfähigkeiten sowie Items sinnvoll einsetzen und Gegner taktisch klug unter Druck setzen, das entscheidet über Sieg oder Untergang. Basisbau wird es auch in **Chaos Rising** nicht geben! Ne-

Epische Rückkehr

Die bei Fans beliebten Chaos bilden die neue Rasse in der Stand-Alone-Erweiterung.

BEGEGNUNG | In der dritten Kampagnenmission stellt sich das Chaos unserem Blood Raven Squad erstmalig entgegen.

◀ **STAHLKOLOSS** | Das Chaos verfügt über mächtige Dreadnoughts. Sie haben nun neue Waffen und Ausrüstung.

▼ **ERBITTERT** | Die Chaos Space Marines sind viel persönlichere Feinde als die gesichtslosen Tyraniden aus der ersten **DoW 2**-Kampagne.

ben neuen Items erbeutet man in Kämpfen auch Erfahrungspunkte. Nach einer Mission darf man seine Einheiten daher mit neuer Ausrüstung ausstatten und nach einem Levelaufstieg zusätzliche Talente freischalten – ganz ähnlich wie in einem Rollenspiel.

Zu Beginn der Chaos-Rising-Kampagne befinden sich die Helden bereits auf der Charakterstufe 20. Deshalb erhöht Relic die Levelgrenze auf Stufe 30 und erweitert die Talentbäume sämtlicher Einheiten, inklusive neuer Fähigkeiten. Und natürlich sind tonnenweise frische Gegenstände eingeplant. Logische Konsequenz der dadurch mächtigeren Helden: **Chaos Rising** soll spürbar schwerer werden als die erste **Dawn of War 2**-Kampagne.

Die Story beginnt einige Wochen nach dem Hauptspiel: Ein mysteriöser Planet erscheint aus dem Warp – einer dunklen Paralleldimension, in der das Chaos regiert. Zunächst wirkt er leblos, seine gigantischen Städte und industriellen Anlagen sind in einen ewigen Winter gehüllt. Relic möchte zwar noch nicht verraten, was genau dort passieren wird, jedoch deutete man an, dass der Spieler dort „große Zerstörung" in „epischem Ausmaße" miterleben werde – was immer das heißen mag. Sicher ist, dass die Rückkehr des Chaos eng mit den Ereignissen auf diesem Eisplaneten verknüpft ist.

Relic gibt zu: Viele Nebenmissionen in **Dawn of War 2** seien langweilig, weil repetitiv gewesen. Daher soll es in **Chaos Rising** weniger, dafür spannendere Einsätze ohne Wiederholungsmomente geben – und das bei mit dem Hauptspiel vergleichbarem Umfang!

Relic präsentierte uns die dritte Kampagnenmission: Nach einigen erbitterten Schlachten trifft unser Blood-Raven-Squad erstmals auf Eliphas, den berüchtigten Commander der Chaos Space Marines und Erzfeind unserer Helden. Die wenig freundliche Begegnung mündet in einen klassischen Bosskampf gegen einen Chaos Dreadnought. Diese übergroßen und schwer gepanzerten Kampfroboter verfügen in **Chaos Rising** auch über einige neue Waffen, etwa die Auto Cannon

DIE RÜCKKEHR DES CHAOS

Die Chaos-Fraktion spielt eine zentrale Rolle im reichhaltigen Warhammer-40.000-Universum. In Chaos Rising feiern die dunklen Krieger ihre Rückkehr – sowohl als Bedrohung in der Solo-Kampagne als auch als spielbare Rasse im Multiplayer-Modus. Wir fassen die Besonderheiten des Chaos und seiner Geschichte zusammen:

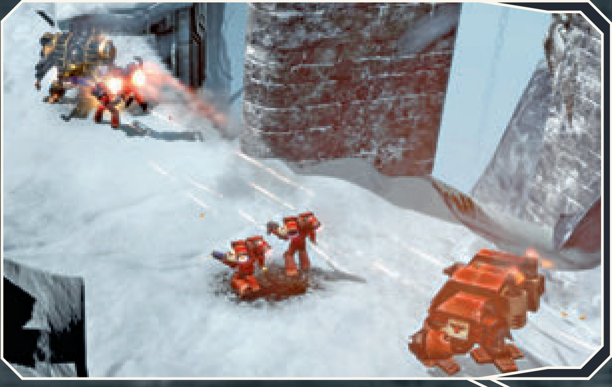
In **Warhammer 40k** existiert neben unserer Realität noch eine andere: der Warp, eine Paralleldimension, die von Wut und Hass genährt wird. Dort entstanden die Götter des Chaos, die seither ihren bösen Einfluss im Universum verbreiten. Sie korrumpierten zahlreiche Armeen und Völker. Daher besteht die Chaos-Fraktion aus vielen Untergruppen – etwa dem Dunklen Mechanicus, der häretischen Sekte der Chaos-Kultisten, aber auch Dämonen, die aus Chaos-Energie erschaffen wurden.

Eine weitere dieser Gruppen sind die Chaos Space Marines – einst stolze Glaubenskrieger, welche die mächtigste Verteidigungslinie des galaktischen Imperiums bildeten. Sie besitzen eine ähnliche Ausrüstung wie ihre imperialen Erzfeinde, etwa Servorüstungen und Bolter-Gewehre. Modernste Waffentechnologie steht ihnen jedoch nicht zur Verfügung, stattdessen beziehen sie ihre Stärke von den Chaos-Göttern selbst: Dämonengeschenke, mächtige Nahkampfwaffen und Mutationen am eigenen Körper gleichen ihre Defizite in der Schlacht aus.



BEWAFFNET | Plasmawerfer, schwere Panzer und Dreadnoughts – das Chaos nutzt ähnliches Kriegsgerät wie die Space Marines.

DUNKLER APOSTEL | Der berüchtigte Chaos-Krieger Eliphas der Erbe kehrt in **Chaos Rising** zurück. Uns PC-Spielern ist er vor allem aus dem **Dawn of War**-Add-on **Dark Crusade** bekannt.





▲ **EINÖDE** | Was hat es mit dem vereisten Planeten und seinen leblosen Industriekomplexen auf sich? Relic hält sich noch bedeckt.



▶ **DURCHDACHT** | Am Grundprinzip ändert sich nichts: Man führt nur sehr wenige Einheiten in die Schlacht, daher ist besonders viel Taktik gefragt.

oder eine zweite Klaue, die Feinde im Nahkampf zerquetscht.

All das erschien uns noch altbekannt und wenig spannend – zumindest bis unser Squad vor einem riesigen verschlossenen Tor stand. Dort enthüllte Relic endlich den wahren Clou von **Chaos Rising**.

Moralische Entscheidungen entpuppen sich als Kern und Innovation der Solo-Kampagne. Das Stichwort lautet: Corruption, zu Deutsch „Korruption" oder „Verdorbenheit". Unser Squad hat nämlich die Wahl: Soll es einen gefährlichen Umweg machen, um das Tor an einer schwer bewachten Steuereinheit zu öffnen? Oder sollte man es kurzerhand zerstören? Letzteres wäre schlecht für die Space Marines, denn das Tor ist ein Symbol für die Macht des Imperators! Sprengt man es also, werden die Einheiten mit „Korruptionspunkten" bestraft. Diese addieren sich zu „Verdorbenheitslevels", symbolisiert durch eine neue Corruption-Leiste im Charaktermenü. Je weiter sich dieser Balken füllt, desto verdorbener ist eine Einheit. Auf höheren Corruption-Stufen werden mächtige Fähigkeiten und Boni freigeschaltet. Doch der Wandel hat seinen Preis: Für jeden Vorteil muss der Held auch einen Malus einstecken – wer beispielsweise mehr Lebenspunkte gewinnt, büßt im Gegenzug wertvolle Energiepunkte ein. Oder ein Spezialangriff gewinnt an Stärke, schadet dann aber auch dem Helden selbst. So eröffnen sich dem Spieler ganz neue Möglichkeiten, sein Squad weiterzuentwickeln. Ein ständiges Abwägen von Vor- und Nachteilen soll dazu motivieren, sich die moralischen Entscheidungen gründlich zu überlegen. Viele solcher Momente sind für die Kampagne eingeplant und sie alle sollen sich stark unterscheiden. So wird man in einer Mission auf ein neutrales Volk treffen, das man beschützen oder mißachten kann. Wer sich für den freundlichen Weg entscheidet, wird zwar nicht korrumpiert, muss aber mit einer größeren Herausforderung rechnen. Oder man raubt einen mächtigen Ausrüstungsgegenstand aus einem Schrein des Imperators – aus Sicht der Space Marines ein Frevel. Wer sich jedoch für gute Taten entschei-

INTERVIEW MIT JEFF LYDELL

„Diesmal weniger, dafür bessere Missionen!"

PC Games: Dawn of War 2 wurde im Schnitt mit 85 bewertet.* Bist du damit zufrieden?
Lydell: „Ich habe kaum Reviews über unser Spiel gelesen, die ich für unfair halte. Ich denke, die Wertungen waren gut. Natürlich hatten wir uns mehr erhofft! Aber manche Kritikpunkte an der ersten **Dawn of War 2**-Kampagne, etwa die eintönigen Missionen, die waren schon berechtigt – deshalb arbeiten wir jetzt besonders hart daran, diese Mängel für **Chaos Rising** zu beseitigen."
PC Games: Wie genau wollt ihr das anstellen?
Lydell: „Vor allem, indem wir den Spielern mehrere Ziele innerhalb einer Mission geben und das Ganze mit mehr Wendungen und Überraschungen aufpeppen, ohne dass sich etwas wiederholt. Wir achten zum Beispiel sehr darauf, dass man nicht ständig den gleichen Boss bekämpft. Auch die Missionsstrukturen unterscheiden sich nun stark, und das erreichen wir, indem wir die Missionen länger und dafür weniger von ihnen machen. Die Spieldauer ist immer noch vergleichbar mit der ersten **DoW 2**-Kampagne, nur diesmal auf weniger Missionen verteilt! Und wir vermeiden es, den Spieler immer wieder auf die gleichen Karten zu schicken, das macht eine Menge aus. Als wir **Dawn of War 2** entwickelten, hatten wir das Ziel, so viele Missionen wie möglich reinzupacken. Und deshalb mussten wir sie eben sehr ähnlich gestalten. In **Chaos Rising** gilt hingegen: diesmal weniger, dafür besser!"
PC Games: Trotzdem ist die Corruption ja die wichtigste Neuerung von **Chaos Rising**, oder?
Lydell: „Schon, aber es gibt noch viel mehr! Beispielsweise die Chaos als spielbare Rasse im Multiplayer. Und die Kampagne steckt voller dramatischer Momente, die sich um den mysteriösen Eisplaneten drehen. Ich glaube, die Spieler werden das Gefühl haben, sich in einer richtig epischen Situation zu befinden."
PC Games: Kannst du uns das Corruption-System noch ein wenig näher bringen? Wie wirkt es sich auf die Charakterentwicklung aus?
Lydell: „Es gibt Items, die Corruption steigern, aber auch solche, die du nur nutzen kannst, wenn du entsprechend verdorben oder rein bist. Die Skills, die du mit deinem Corruption-Level freischaltest, verändern deine Einheit enorm! Du wirst dich zudem oft entscheiden müssen, wie weit du damit gehen willst. Verdorbenheit ganz zu vermeiden, ist nämlich eine große Herausforderung, da musst du schon sehr gut spielen! Zudem wird man die Möglichkeit haben, Corruption wieder abzubauen."
PC Games: Plant ihr, die Levelgrenze für künftige Add-ons noch weiter anzuheben?
Lydell: „Ach, da haben wir noch keine Pläne. Für **Chaos Rising** war es uns vor allem wichtig, die Blood-Raven-Geschichte fortzuführen und aus dieser Sicht die Story der Chaos-Fraktion zu erzählen. Vor dem Hintergrund des neuen Corruption-Systems schien uns das die beste Methode zu sein."
PC Games: Die Chaos sind nur im Multiplayer spielbar. Kann jemand, der nur **DoW 2** besitzt, auch gegen **Chaos Rising**-Spieler antreten?
Lydell: „Wenn du **Chaos Rising** besitzt, kannst du auch mit Leuten spielen, die nur das originale **DoW 2** gekauft haben. Wir wollen die Spieler-Communitys auf keinen Fall trennen!"



Jeff Lydell ist Produktionsleiter bei Relic.

PC Games: Also kann ich mit den Chaos im Multiplayer spielen, selbst wenn mein Gegenüber gar kein **Chaos Rising** besitzt? Wird die Rasse einfach für alle **DoW 2**-Spieler nachgepatcht?
Lydell: „Genau! Allerdings kann nur derjenige die Chaos spielen, der **Chaos Rising** besitzt. Wir haben das Gleiche bei **Opposing Fronts** getan und dank Valves Steam-Plattform fallen uns solche Updates nun deutlich leichter."

Das Interview führte Felix Schütz

* Quelle: www.metacritic.com


SCHICK | Scharfe Texturen, detailreiche Einheiten und tolle Effekte – **Chaos Rising** sieht klasse aus.

det, kann in manchen Fällen sogar etwas Verdorbenheit abbauen.

Was geschieht, wenn der Corruption-Balken ganz gefüllt ist, wollte Relic nicht verraten. „Es wäre sehr, sehr schlecht", lautet die ausweichende Antwort. Sicher ist: Die moralischen Entscheidungen beeinflussen nicht nur den Verlauf einer Mission, sondern auch, welches Story-Finale man erlebt! Einmal mehr bedient sich Relic damit populärer Rollenspiel-Elemente und hebt sich so von der Konkurrenz ab.

Ob die bekannten vier Rassen auch neue Einheiten spendiert bekommen, ob Grafik und Steuerung überarbeitet werden und welche Rolle die Tyraniden in **Chaos Rising** spielen – all das ist noch geheim. Relic möchte eben noch ein paar Asse im Ärmel haben!

Trotz der starken Kampagne ist **Chaos Rising** auch ein Mehrspielertitel. Deshalb sind die Chaos-Truppen im Multiplayer komplett spielbar, inklusive Chaos Space Marines, Dämonen und Kultisten. Derzeit arbeiten die Entwickler auch an neuen Mehrspielermodi, die man aber noch nicht verraten will. Zumindest ein Ergebnis dieser Mühen ist schon bekannt: **Last Stand**, ein kostenloses Koop-Add-on (siehe Kasten rechts). Es beweist: Bei Relic liegt die **Warhammer 40k**-Lizenz in fähigen Händen. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Ich habe **Dawn of War 2** durchgespielt und fand es cool, aber nicht genial. Warum? Die Missionen waren viel zu eintönig! Genau da bessert Relic nach, super! Moralische Entscheidungen und die Corruption-Idee finde ich spannend, hätte ich aber eigentlich nicht gebraucht – eine Kampagne mit einer neuen Rasse wäre mir lieber gewesen. Trotzdem ist klar: Für mich führt kein Weg an **Chaos Rising** vorbei.

GENRE: **Echtzeit-Taktik**
ENTWICKLER: **Relic Entertainment**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **1. Quartal 2010**

LAST STAND: KOSTENLOSER DLC

Am 2. Oktober liefert Relic einen neuen Koop-Modus für Dawn of War 2 gratis nach. Er soll das Spiel längerfristig interessant halten.

Der **Last Stand** getaufte Modus wird automatisch ins Spiel gepatcht. Im Hauptmenü befindet sich dann unter den Schaltflächen für Einzel- und Mehrspielermodus ein dritter Button.

1) Zunächst wählt man einen von drei Helden aus: Der menschliche Tactical Marine, der Eldar Farseer (Runenprophet) oder der orkische Mek Boy sind im Angebot. Jeder Held lässt sich aufleveln, lernt unterschiedliche Fähigkeiten und verwendet andere Ausrüstung.

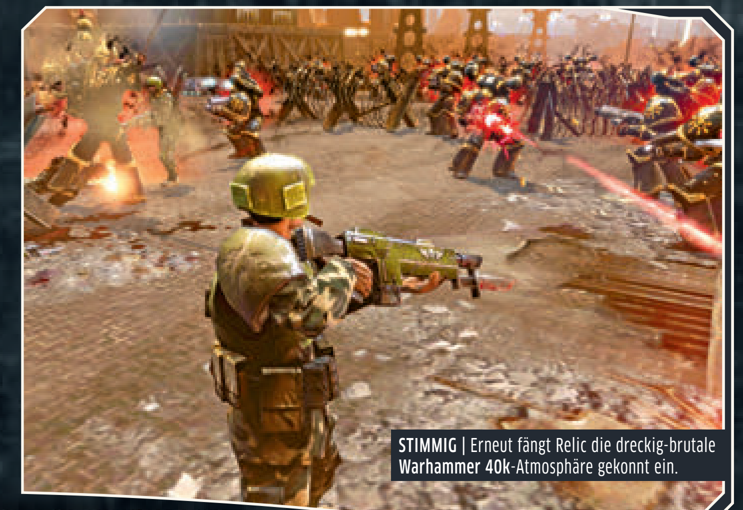
2) Nach der Heldenwahl begibt man sich auf Spielersuche – entweder man nutzt die Auto-Match-Funktion oder man lädt seine Freunde direkt in sein Team ein.

3) Ziel des **Last Stand**-Modus ist es, in einer Gruppe von drei Spielern eine Reihe von Angriffswellen zu überleben. Das ist in den ersten Phasen zwar noch leicht, doch die späteren Angriffswellen – es gibt 20 Stück – werden laut Relic nur perfekt zusammenspielende Teams zu Gesicht bekommen.

4) Der Clou: Je besser man im Team arbeitet, desto mehr Erfahrungspunkte erhält die Gruppe. Gute Spieler werden dadurch belohnt. Der eigene Held steigt nach und nach im Level auf, was zusätzliche Items und Skills freischaltet. So gestärkt, überlebt man im Laufe der Zeit immer mehr der Angriffswellen und arbeitet sich in höhere Stufen vor. Die Statistiken und erreichten Levels werden gespeichert und sind für alle Spieler sichtbar – das motiviert!


DURCHHALTEN | In **Last Stand** muss ein dreiköpfiges Team bis zu 20 Gegnerwellen überleben.


UPGRADE | Nach einer Spielrunde wertet man seinen Helden mit neuen Items auf.


STIMMIG | Erneut fängt Relic die dreckig-brutale **Warhammer 40k**-Atmosphäre gekonnt ein.


MORAL | Wer böse Entscheidungen trifft, verändert seine Einheit und beeinflusst sogar den Handlungsverlauf.



ERSATZ | Statt verschiedener Völker bietet **Die Siedler 7** unterschiedliche Spielausrichtungen, nämlich Handel, Forschung und Militär.

Die Siedler 7

Von: Christian Schlütter/ Sebastian Weber

Bewährtes Spielprinzip, aufgepeppt mit neuen Ideen – Blue Byte führt Die Siedler vielversprechend fort.

Sie wuseln wieder! Seit mehr als 15 Jahren zählt die **Siedler**-Reihe zu den bekanntesten Aufbau-Strategiespielen auf dem PC. Nun arbeitet Entwickler Blue Byte am siebten Teil und möchte einige der Fehler des Vorgängers ausbessern.

Vor ziemlich genau zwei Jahren erschien **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** und musste viel Kritik wegstecken. Die KI war bescheiden, sodass sie geübte Spieler nicht herausforderte, die Kampagne ließ Highlights vermissen, der Wirtschaftskreislauf war zu einfach zu meistern und vieles mehr. Nun gibt Blue Byte die ersten Informationen zu **Die Siedler 7** preis und die Entwickler scheinen sich die Kritik zu Herzen genommen zu haben. Sie versprechen, auf dem Fundament der klassischen **Siedler**-Spiele aufzubauen (vielleicht ähnlich wie die Hommage an **Die Siedler 2** vergangenes Jahr, **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen**).

Entsprechend bekannt sollte Ihnen das Grundprinzip vorkommen: Sie starten Ihre Siedlung mit einer Burg und ein paar Gebäuden, darunter ein Warenhaus mit ersten Gütern. Mit diesen Materialien schicken Sie Ihre knuffigen Untertanen los, damit sie Häuser, Straßen, Produktionsstätten, Spezialgebäude und Prestige-Objekte aus dem Boden stampfen. So weit ist also alles wie gehabt. Doch Blue Byte hat sich für **Die Siedler 7** ein paar interessante Neuerungen ausgedacht: Eine wichtige Rolle spielen die Wohnungen, in denen Ihre Siedler unterkommen. Mit jedem errichteten Wohnhaus steigt nämlich die Zahl der Bevölkerung, was sich auf die Produktivität, aber auch auf die benötigten Ressourcen auswirkt. Die zweite wichtige Funktion der Wohnblocks neben der Steigerung der Einwohnerzahl Ihrer Siedlung ist die Reduzierung der Laufwege für die Arbeiter (siehe Kasten „Aufbauhilfe – Das neue Bausystem“). Denn die Errichtung von Produktionsstätten alleine sorgt noch nicht für eine florierende Wirtschaft.

> „Siedler-Veteranen fühlen sich direkt gefordert.“
> Benedikt Grindel, Produzent bei Blue Byte

Im Gegenteil. Die Arbeiter holen sich benötigte Materialien stets aus dem nächsten Lager, sodass hier die größte Gefahr besteht, durch unnötige Laufwege Zeit zu verlieren, was Sie am Ende vielleicht den Sieg kostet. Da die wuseligen Gesellen, die Ihnen unterstehen, sich nur auf Straßen und Wegen fortbewegen, müssen Sie stets darauf achten, dass Sie das Straßennetz in Ihrem Reich optimieren und genug Lagerhäuser aufbauen. Andernfalls erhöht sich die Bauzeit von Einrichtungen oder Betriebe liegen brach, da die zu verarbeitenden Güter fehlen – **Siedler**-Veteranen kennen das nur zu gut.

WICHTIG | Da sich die Arbeiter die Materialien aus dem nächsten Lager holen, sollten Sie das Straßennetz optimieren.

HÜBSCH | Die neue Grafik-Engine lässt eine höhere Weitsicht zu, sodass Sie auch entfernte Bergketten gut erkennen können.

Um Ihre Macht und Ihren Wohlstand zu repräsentieren, dürfen Sie im Spielverlauf Ihre Burg nach Ihren Wünschen ausbauen und verschönern. Das Zeitalter der Renaissance, in dem **Die Siedler 7** spielt, bietet hier genug kreativen Freiraum. Zudem werten Sie Ihre Siedlung mit sogenannten Prestige-Objekten wie Parks oder Statuen auf. Dadurch ziehen Sie mehr Bürger an oder erzielen gar einen der wichtigen Siegpunkte. Dazu aber später mehr.

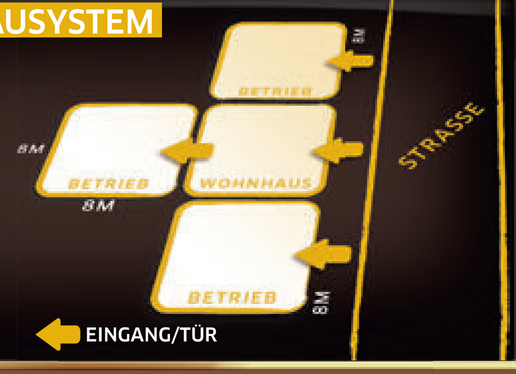
Neben den Produktionsstätten, etwa der Mühle, und den Prestige-Objekten stehen auch Spezialgebäude auf der Bauliste, in denen Sie entweder Ihre Siedler ausbilden lassen oder mit denen Sie die Infrastruktur Ihrer aufstrebenden Stadt verbessern. Während Sie also in einer Festung Soldaten, in der Kirche Mönche und in Kontoren Händler rekrutieren, dienen Brunnen, Lagerhäuser oder Bauunternehmen als Unterstützung.

Apropos Soldaten und Händler: Auch wenn die Organisation des Wirtschaftskreislaufes Ihrer Siedlung einen wichtigen Stellenwert einnimmt, müssen Sie auf Dauer Ihr Reich vergrößern. Ihren Expansionstrieb stillen Sie dabei auf recht direkte Weise: Sie greifen benachbarte Gebiete mit Ihrer Streitmacht an. Dort besiegen Sie die feindliche Armee beziehungsweise die Plünderer, die sich da breitgemacht haben, und beanspruchen den Landstrich dann für sich. In den Schlachten möchte sich Blue Byte von klassischen Echtzeitstrategie-Spielen abgrenzen, sodass Sie ganze Armeen statt einzelner Soldaten befehligen. Jedoch scheint das Kampfsystem direkter und spannender auszufallen als zum Beispiel im Genre-Kollegen **Anno 1404**, wo es

AUFBAUHILFE – DAS NEUE BAUSYSTEM

Die siebte Siedler-Folge geht einen etwas anderen Weg beim Bausystem. Die Entwickler tauschen Freiheit gegen Übersichtlichkeit ein.

In **Die Siedler 7** errichten Sie an den Straßen einzelne Wohnhäuser, die die Population Ihrer Stadt vergrößern. An die Unterkünfte werden Betriebe angeschlossen, die Rohstoffe zu Waren verarbeiten. Ansonsten gibt es nur zwei Arten von anderen Gebäuden: Einrichtungen, die Siedler ausbilden (Kirche, Festung und Kontor) sowie infrastrukturelle Gebäude (Bauunternehmen, Lagerhaus und Brunnen).



BEEINFLUSSBAR

Für den siebten Siedler-Teil hat sich Blue Byte viel Neues ausgedacht. Welche Spiele haben Die Siedler 7 beeinflusst?

Das Offensichtliche zuerst: Die Entwickler haben ein Brett. Nicht vor dem Kopf, sondern in der Spielekiste. Neuerungen wie die Siegpunkte für aufgewertete Gebäude oder die meisten gehaltenen Sektoren hat sich Blue Byte von Brettspielen wie **Die Siedler von Catan** und **Carcasonne** abgeschaut. Dort bekommen Sie am Ende jeder Partie Punkte für gebaute Straßen oder gehaltene Provinzen.

Aber auch PC-Spiele standen Pate. Offensichtlich hat Blue Byte den Werdegang des Ubisoft-internen Konkurrenten **Anno** genau beobachtet. Dass die **Siedler**-Macher den Mehrspieler-Aspekt und die ausgefeilte Kampagne betonen, zeigt dies. Während **Anno 1404** den Mehrspieler völlig außer Acht lässt, keimte beim ansonsten tollen Vorgänger **Anno 1701** Kritik auf, weil im Hauptspiel eine durchgehende Kampagne komplett fehlte.

DIE EVENT-SEKTOREN

Neben den Stadt- und Dorf-Sektoren sind auf den Karten auch sogenannte Event-Sektoren verteilt. Was hat es damit auf sich?

Diese Areale können nicht erobert werden. Stattdessen finden Sie hier typischerweise Klöster, Burgruinen oder andere besondere Orte wie den magischen, uralten Baum auf dem hier gezeigten Bild. Erreichen Ihre Siedler einen dieser Sektoren, wird Ihnen eine Aufgabe angeboten, die den Fortgang des Spiels entscheidend beeinflusst. Man könnte also auch von Quest-Sektoren sprechen. Abgeschlossene Aufgaben gewähren zudem Siegpunkte.

In Mehrspieler-Partien kann immer nur ein Spieler die Belohnung für eine Quest einheimsen. Von einem Event-Sektor profitiert also derjenige, der die Herausforderung als Erster annimmt.





TYPISCH | Ihre Untertanen sind immer geschäftig, jagen, fällen Holz und so weiter.



KLEIN | Die Dorf-Sektoren bieten kaum Platz. Viel größer als hier kann die Siedlung nicht werden.

genügt, Militärgebäude in fremden Gebieten zu errichten.

Es gibt aber auch andere, weniger martialische Möglichkeiten, Ihr Volk voranzubringen. Die zuvor angesprochenen Händler zum Beispiel schicken Sie zu neutralen Marktplätzen, Häfen oder wandernden Kaufleuten in der Spielwelt. Dort tauschen diese Waren gegen dringend benötigte Güter oder aber versuchen sich an Handels-Quests. Die Spezialaufträge bekommt während einer Partie nur ein Spieler, nämlich derjenige, welcher den Jobvermittler zuerst erreicht. Es lohnt sich also, seine Untertanen möglichst frühzeitig im Spiel auf Erkundungstour zu schicken. So finden Sie nämlich auch Klöster, die ebenfalls neutral gegenüber allen Parteien sind. Wenn Sie Ihre Mönche, die Sie in der Kirche ausbilden, dorthin schicken, zeigen sich die Äbte äußerst dankbar, was natürlich Vorteile bringt. Denn die Geistlichen gewähren Ihnen Zugang zu neuen, wichtigen Technologien. Allerdings geben Sie das jeweilige Wissen immer nur einem Spieler. Der nächste, der seine Gläubigen schickt, bekommt Einblick in ein anderes Gebiet. Sobald Sie so das Wissen über eine Technologie erlangt haben, werden neue Verzweigungen im Technikbildschirm freigeschaltet.

Das fortschrittlichste Volk zu lenken, führt Sie logischerweise näher an den Sieg. Die genannten drei Wege, also der des Militärs, der Forschung und des Handels, stellen die Ausrichtungen dar, auf die Sie sich konzentrieren können. Das hält als Ersatz dafür her, dass Sie nun keine verschiedenen Völker mehr regieren dürfen wie im letzten **Siedler**-Teil **Aufbruch der Kulturen**. Jedoch heißt das nicht, dass Sie nicht auch eine Mischung aus verschiedenen Wegen probieren dürfen.

Die Spielwelt von Die Siedler 7 gestalten die Entwickler im comichaften Look der Vorgänger. Stilistisch orientiert sich Blue Byte dabei, wie oben angedeutet, an der frühen Renaissance in Mitteleuropa – also einem Zeitalter, das Sie von realen Bauwerken kennen sollten. Zudem sollen die Karten wie immer liebevoll gestaltet sein, sodass Sie verschiedenste Landschaftsarten vorfinden. Ob wunderschöne und reichhaltige Waldgebiete, weites Weideland, reißende Flüsse oder gigantische Berge: Die Entwickler wollen für einige Abwechslung sorgen. Die Karten sind wie in **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** in Sektoren unterteilt, von denen es drei Arten gibt: Stadt-, Dorf- und Event-Sektoren. Erstgenannte bieten jede Menge Platz, um dort Metropolen zu errichten, dafür aber nur wenige Ressourcen. Zum Schutz vor Übergriffen dür-



GUT ORGANISIERT | Eine Mühle errichten Sie am besten in der Nähe der Bauernhöfe, die das Korn produzieren. So reduzieren Sie Laufwege.


BEINDRUCKEND | Ein naher Einblick in eine Stadt zeigt den Grafik-Stil von **Die Siedler 7**, der sehr detailliert ist und sich der Renaissance bedient.

fen Sie diese Gebiete mit Stadtmauern befestigen, denn Stadtsektoren können jederzeit vom Gegner erobert werden.

Genau wie Dorfsektoren. Diese bieten – wie der Name schon andeutet – nicht genug Platz für eine Stadt, bersten dafür regelrecht vor Rohstoffen. Ob Holz, Steinbrüche, Minen im Überfluss oder fruchtbarer Boden, auf dem Sie gut gehende Landwirtschaftsbetriebe aufziehen können, in diesen Gebieten stocken Sie spielend die Vorräte Ihrer Siedlung auf.

Die dritte und letzte Art, die Event-Sektoren, sind neutrale Areale, die Sie meist anhand einer Besonderheit wie einer Burg, einer Kirche oder Ähnlichem erkennen (siehe Kasten „Die Event-Sektoren"). In diesen Landstrichen bekommen Sie Quests. Diese Aufgaben belohnen Sie hin und wieder mit sogenannten Siegpunkten.

Was es mit den Siegpunkten auf sich hat? Das Leben als Regent einer neu gegründeten Metropole ist kein Zuckerschlecken. Auf den Karten, auf denen die Partien beziehungsweise die Kampagne spielen, lauern stets einige Kontrahenten, die es zu übertrumpfen gilt. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten: Die Siedler 7 gibt Ihnen zu Beginn eine Zahl von Siegpunkten vor, die Sie erreichen müssen, um ein Match zu gewinnen. Im Mehrspieler- und Skirmish-Modus dürfen Sie dies selbst festlegen. Siegpunkte erhalten Sie wiederum, indem Sie etwa die längste Handelsstraße aufbauen, das größte Königreich befehligen, als Erster zum Beispiel Ihre Kirche vollständig ausgebaut haben, das fortschrittlichste Volk unter sich haben und so weiter. Manche dieser Erfolge werden Ihnen für die gesamte Partie gutgeschrieben, andere können dagegen jederzeit wieder einem Gegner zugesprochen werden, wenn dieser Sie in einem Aspekt überholt. Somit ist es eine schlechte Idee, sich auf verdienten Lorbeeren auszuruhen. Diese Dynamik klingt vor allem für den Mehrspieler-Modus spannend, über den Blue Byte bisher nicht viel verraten möchte. Ob die KI-Kontrahenten hier entsprechend taktisch vorgehen, muss sich zeigen. Das Siegpunkte-System erinnert im Grunde an das Brettspiel Die Siedler von Catan und hat sich dort seit Jahren bewährt.

Doch selbst wer bezüglich der Siegpunkte unterlegen scheint, kann das Match noch für sich entscheiden, indem er einfach alle Kontrahenten auf der Karte unterwirft – der deutlich offensivere Weg.

So weit klingt das, was Blue Byte bisher über Die Siedler 7 verrät, sehr vielversprechend. Fraglich bleibt jedoch, wie die Entwickler es schaffen wollen, Siedler-Veteranen und Neulinge gleichermaßen anzusprechen, ein selbst gestecktes Ziel. Der Erfolgsdruck im Schatten der hauseigenen Konkurrenz Anno 1404, das ebenfalls von Ubisoft vertrieben wird, ist sicher enorm. Vor allem wenn man bedenkt, dass die zuletzt veröffentlichten Siedler-Teile zwar durchaus gute, aber keine herausragenden Spiele waren. Offen bleibt außerdem der Release-Termin, denn dazu schweigen Blue Byte und Ubisoft. ❑



MEHRSPIELER

Was plant Blue Byte für Spieler, die gerne gegeneinander antreten?

„Wir bei Blue Byte spielen schon sehr spannende Multiplayer-Partien", berichten die Entwickler. Dass der Mehrspieler-Modus bereits in diesem frühen Stadium läuft, zeigt die hohe Priorität, die das Studio diesem Punkt beimisst.

Neben den vorgegebenen Karten soll Die Siedler 7 auch die Möglichkeit bieten, eigene Szenarien anzufertigen. Außerdem werden Erweiterungen folgen und eine Online-Plattform den Austausch von Inhalten ermöglichen, die Spieler selbst erstellt haben. Anfänger üben im Skirmish-Modus gegen die KI. Dabei dürfen Sie Länge und Schwierigkeitsgrad der Partie festlegen.

In den Partien selbst erobern Sie Sektoren und bauen Ihr Königreich aus, um Siegpunkte anzusammeln. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Alternativ dürfen Sie auch dem Gegner alle Sektoren mopsen und dadurch siegen.

ERSTEINDRUCK

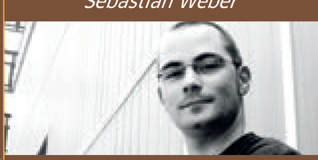
Christian Schlütter



Schlauer Schachzug von Blue Byte, im Mehrspieler-Feld punkten zu wollen. Die hauseigene Konkurrenz von Related Designs hat dieses Areal ja fast frei gelassen. Wenn die Entwickler es schaffen, eine Online-Plattform bereitzustellen, die eine **Siedler 7**-Partie so einfach und spaßig macht wie eine **Siedler von Catan**-Runde, bin ich dabei. Und mit der Knuddel-Grafik kann man die dicklichen Dorfbewohner sowieso nur lieb haben!

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Ich liebe das Brettspiel **Die Siedler von Catan** wegen der Jagd nach Siegpunkten. Genau diese Spielmechanik verbaut Blue Byte nun in **Die Siedler 7** und bringt mich so vielleicht dazu, den knuffigen Kerlen wieder eine Chance zu geben. Die letzten Teile der Reihe fesselten mich nämlich wenig.

GENRE: **Aufbau-Strategie**
ENTWICKLER: **Blue Byte**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **Nicht bekannt**



HORRORFILME | Rechts sehen Sie die Spielplakate der drei Kampagnen, die unsere Leser vor Ort anspielen durften. Wie schon im Vorgänger sind die Kampagnen kinoreif präsentiert – inklusive Abspann mit den wichtigsten Statistiken.

Sneak Peek: Left 4 Dead 2

Von: Robert Horn

Drei Leser, zwei Redakteure, ein Spiel und tausende Zombies. Unbezahlbar!

BILDER? VALVE!

Vor Ort durften wir leider keine eigenen Screenshots machen:

Alle hier abgedruckten Spielebilder stammen direkt von Valve und wurden teilweise eigens für uns angefertigt. Selber konnten wir, obwohl das sonst üblich ist, keine Bildschirmfotos machen.

Erinnern Sie sich? Vor genau einem Jahr waren wir schon einmal in Seattle, wo vier unserer Leser einen Tag lang **Left 4 Dead** anspielen durften. Das kam nicht nur bei den Gewinnern gut an – auch Entwickler Valve war von der damaligen Aktion begeistert. Und so luden uns die Amerikaner dieses Jahr erneut ein, zusammen mit ein paar glücklichen Gewinnern ein paar spannende Tage in Seattle zu verbringen und dabei den kommenden Koop-Shooter **Left 4 Dead 2** auszuprobieren.

Vier Freiwillige sind schnell gefunden: Sie haben uns mit kreativen Einsendungen zum Thema „Zombie" überzeugt. Und so treffen wir Andreas, Stephan und Tobias am Frankfurter Flughafen, um Richtung USA abzudampfen. Moment, da fehlt doch einer? Leider. Unser vierter Gewinner, Florian Heine, musste in allerletzter Minute seine Teilnahme absagen – familiäre Verpflichtungen hielten ihn in Deutschland. Schade!

Der Rest der Truppe steigt in den Flieger nach Seattle, um elf Stunden später übernächtigt und zerschlagen das rettende Hotel zu erreichen. Einen Tag lang gönnen wir uns noch Ruhe, gehen die amerikanische Wirtschaft ankurbeln, genießen gut gebratene Steaks und versuchen uns beim Bowling. Dann, endlich, stehen wir bei Valve vor der Tür:

Wir werden von Torsten Zabka begrüßt, einem der wenigen Deutschen, die für Valve arbeiten. Etwas schüchtern betreten unsere Leser die heiligen Hallen und betrachten die unzähligen Pokale und Auszeichnungen, die Valve in den Jahren bekommen hat. Torsten führt uns erst einmal durch die drei Stockwerke, die Valve gehören, und zeigt uns die Entwicklerbüros für **Team Fortress 2**, **Left 4 Dead 2** und ein Spiel, das „vielleicht **Portal 2** sein könnte". Kurze Zeit später sitzen unsere Leser vor riesigen Bildschirmen und dürfen mit **Left 4 Dead 2** loslegen. Da uns für den Vier-Mann-Koop nun leider ein Spieler fehlt, müssen die PC-Games-Redakteure notgedrungen selbst mitspielen. So was Dummes aber auch!

Drei Kampagnen dürfen wir spielen, davon jeweils die ersten beiden Kapitel. Insgesamt bietet der Shooter fünf Kampagnen mit

„Die Nahkampfwaffen sind definitiv eine Bereicherung!“



Im Musikmuseum von Seattle durfte Andreas seine Schlagzeugerqualitäten beweisen. Mit den Dingern kann man wenigstens keinem ins Kreuz schießen.

ANDREAS ÜBER LEFT 4 DEAD 2:
Gut gefallen haben mir besonders die Tageslevels, die neuen Waffen und Features wie der Defibrillator. Schön ist auch, dass es neue Zombies gibt und dass die Zahl der Untoten gestiegen ist. Nicht so gut gefallen hat mir, dass durch die Masse an Infizierten das „Friendly Fire“ häufiger vorkommt. Die Nahkampfwaffen sind definitiv eine Bereicherung. Gerade wenn eine Riesenhorde auf einen zustürmt, sind die Nahkampfwaffen, etwa die Machete, sehr hilfreich. Die Superzombies sind spitze, auch wenn sie es einem nicht leicht machen. Von einem Jockey „ferngesteuert“ zu werden, ist witzig.

NAME: Andreas Faatz
ALTER: 31 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Left 4 Dead, PES



Es tut uns leid, aber wir müssen das schreiben: Andreas fiel besonders dadurch auf, dass er seinen Kollegen in den Rücken schoss. Unfreiwillig natürlich!



KAVALLERIE | Der Jockey ist ein Oberzombie, der den Überlebenden auf den Rücken springt.



ZIRKUS | Auf dem Gelände eines Vergnügungsparks bekommen es die Überlebenden mit untoten Clowns zu tun.

jeweils fünf Abschnitten, also mehr als noch im Vorgänger. Wir starten mit „The Parish“. einem Level, der im Vorfeld schon für etliche Diskussionen gesorgt hat: Er spielt nämlich tagsüber. Mit einem kleinen Boot erreichen die Überlebenden Coach, Rochelle, Nick und Ellis eine Stadt in den Südstaaten der USA. Die Spuren der Zombie-Katastrophe sind überall sichtbar: hastig errichtete Barrikaden, verwüstete Straßen, verlassene Häuser und Autos.

Am Startpunkt rüsten sich unsere Überlebenden mit den üblichen Hilfsmitteln wie Waffen und Verbandszeug aus. Schön: Gleich zu Beginn gibt es neue, überarbeitete Wummen wie die silbrig glänzende Schrotflinte oder eine kleine, feuerstarke Maschinenpistole. Vom Pier aus (fast schon malerisch liegt im Hafen ein halb gesunkener Raddampfer) geht es in die verwinkelten Gassen der Stadt. Schon nach wenigen Schritten passiert das, was jeder **Left 4 Dead**-Spieler kennt und liebt: Massen an Zombies fallen über unsere Leser her. Schon nach der ersten Patrone fällt auf: Das sind deutlich mehr Untote als noch im Vorgänger. Noch dazu mischen sich einige spezielle, ungewöhnliche Infizierte, etwa Polizisten in schusssicheren Westen, unter die Verwesenden und geben unseren Lesern gehörig zu tun. Da wir die ersten Runden nur im normalen Schwierigkeitsgrad drehen, stellt das jedoch kaum ein Problem dar. Schließlich haben wir geübte Leser mitgenommen! Mit Zielgenauigkeit und Koordination ballern sich Andreas, Tobias und Stephan durch die Horden, als wäre es ihr Berufsalltag. Trotzdem bleibt Zeit, sich über die Grafik von **Left 4 Dead 2** zu freuen: Der erste erlegte Boomer wird fachgerecht inspiziert, es fallen die tollen neuen, „wabbeligen“ Gesichtszüge des Oberzombies auf. Tobias gefallen vor allem die Gesichtsanimationen der vier Protagonisten: „Die sind klasse!“ Rochelle, Coach und Co. zeigen nämlich viel mehr Emotionen als die Vorgängerhelden, sprechen lippensynchron und verziehen bei schlechten Witzen schon mal das Gesicht. Torsten erklärt, dass noch längst nicht alle Sprachfetzen im Spiel sind. Später sollen alle Spielfiguren individuelle Gespräche führen und aufeinander reagieren. Das kommt der Atmosphäre zugute, die in unserer Version aber auch schon klasse ist. Immer wieder lassen die Überlebenden Sprüche fallen und reden miteinander.

Der erste Höhepunkt von „Parish“ erwartet uns am Ende von Abschnitt 2. Wie schon im Vorgänger gibt es wieder Trigger-Momente, in denen das Team eine bestimmte Zeit ausharren muss, während von allen Seiten die Untoten anstürmen. In **Left 4 Dead 2** wurden diese Sequenzen gehörig aufgepeppt: Die Leser erreichen ein Tor, das auf Knopfdruck aufschwingt. Doof nur, dass auch ein Alarm losgeht. Nun muss unsere Gruppe den Aus-Knopf erreichen, während Untote in Massen an unseren Fersen kleben. Automatisch steigt der Lärmpegel in unserem kleinen Testbüro: Damit haben die Leser nicht gerechnet. Verzweifelt

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER LEFT 4 DEAD 2

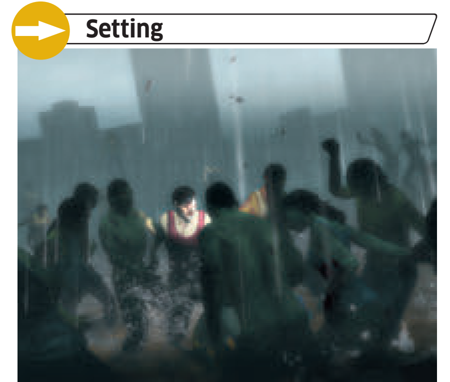
Grafik



Leser: Erhöhter Detailgrad, klasse Gesichtsanimationen und atmosphärische Levels: Die Grafik wurde von allen Lesern positiv bewertet. Selbst „alte" Einheiten wie Boomer oder Smoker wurden eindrucksvoll überarbeitet.

PC Games: Nicht schlecht, Valve! Auch wir waren angenehm überrascht, was die Programmierer aus ihrem neuesten Spiel herausgeholt haben. Insgesamt wirkt die Grafik passend und gelungen modifiziert, eine optische Granate ist Left 4 Dead 2 aber nicht. Muss es aber auch nicht.

Setting



Leser: Huch, Tageslevels? Was im Vorfeld für Missstimmung unter Fans sorgte, fanden unsere Leser durchaus nett: Zombies zu jagen, macht am Tag eben auch viel Spaß. Stephan: „Raus aus dem Einheitsgrau und rein in die bunte Welt der Untoten."

PC Games: Mutig ist es schon von Valve, trotz vieler Fanproteste an den hellen Abschnitten festzuhalten. Aber: Von den drei gespielten war nur ein einziger in Tageslicht getaucht. Die anderen beiden bieten schummeriges Zwielicht, ganz wie es die Fans gewohnt sind.

Waffen



Leser: Mehr Waffen, was kann daran verkehrt sein? So lautet die Meinung unserer Leser. Die Auswahl gefällt, auch weil sich alle Waffen in Details wie Genauigkeit, Klang oder Feuerrate deutlich unterscheiden.

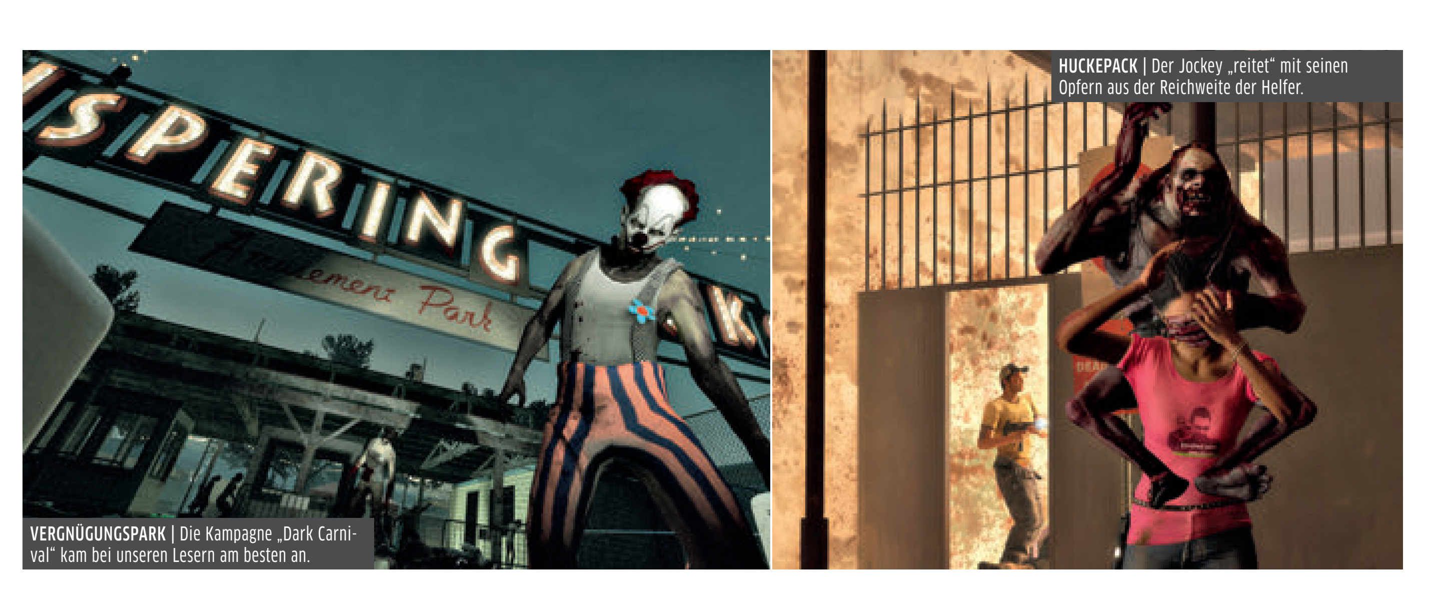
PC Games: Die Zeiten, in denen Sie nur noch mit einer oder zwei Waffen eine ganze Kampagne bestritten haben, sind vorbei. Neue Modelle finden Sie in Left 4 Dead 2 an jeder Ecke, fröhliches Durchtauschen wird begrüßt. Eine tolle Bereicherung sind auf jeden Fall die Nahkampfwaffen.

geben sich die Jungs gegenseitig Rückendeckung und versuchen, wenigstens einen der Überlebenden zum rettenden Knopf zu lotsen. Das chaotische Durcheinander versetzt alle Spielenden in Hochstimmung: Left 4 Dead 2 legt bei allem Bekannten eine gute Schippe Action drauf.

Auch mit den drei neuen Oberzombies schließen unsere Spieler Bekanntschaft. Absoluter Favorit der Leser ist der Charger: Er stürzt mit einem Affenzahn zwischen die Gruppe, packt sich ein Opfer und schleift es mehrere Meter mit, bevor er den Unglücklichen auf den Boden hämmert und auf ihn eindrischt. An zweiter Stelle rangiert der Jockey, der zwar harmloser wirkt, richtig eingesetzt aber für verzweifelte Schreie sorgt. Er springt nämlich auf den Rücken der Überlebenden und lenkt sie dann von der Gruppe weg. Stephan wird in einem unglücklichen Moment befallen, der Jockey wackelt mit ihm um die Ecke und verschwindet in dunklen Gassen. Es dauert quälend lange, bis die verzweifelt hinterherspurtenden Mitspieler das Vieh von Stephans Rücken bekommen.

Einzig Superzombiekandidat Nummer 3 wird bei unseren Lesern eher mitleidig betrachtet. Der Spitter rotzt unseren Helden eine giftgrüne Flüssigkeit vor die Füße, die Schaden verursacht, sobald sie durchquert wird. Unseren Lesern war es jedoch meist ein Leichtes, den ätzenden Spuckseen auszuweichen.

Nachdem wir alle sechs Karten, die wir anspielen dürfen, im normalen Schwierigkeitsgrad problemlos gemeistert haben, schalten wir einen Gang hoch. Jetzt müssen die Leser zeigen, wie sie sich in der „Dark Carnival"-Kampagne bewähren. Diese Karte kommt bei den Spielern bisher am besten an: Die Überlebenden müssen sich über verlassene Highways zu einem Vergnügungspark durchkämpfen. Unterwegs gilt es, ein Motel zu durchqueren, um danach auf dem Gelände von „Whispering Oaks" skurrile Clown-Zombies und abgedrehte Situationen zu erleben. So können wir dort etwa eine riesige Rutsche herunterrutschen, in Schießbuden herumballern oder Plüschelefanten durch die Gegend



VERGNÜGUNGSPARK | Die Kampagne „Dark Carnival" kam bei unseren Lesern am besten an.

HUCKEPACK | Der Jockey „reitet" mit seinen Opfern aus der Reichweite der Helfer.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

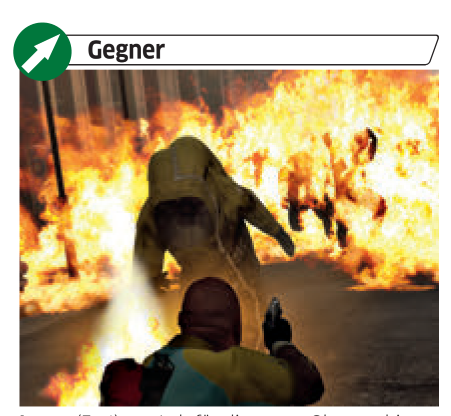
Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.



Erwartungen erfüllt



Gegner



Leser: (Fast) nur Lob für die neuen Oberzombies: Charger und Jockey empfanden die Leser als spaßige Herausforderung, nur den Spitter mochte keiner so recht. Der hat eine zu passive Rolle.

PC Games: Jockey und seine Freunde einmal selbst zu spielen, blieb uns leider verwehrt. Doch reihen sich die Oberuntoten nahtlos in das taktische Gefüge der bestehenden Zombies ein und werden online sicher frischen Wind mitbringen. In der Koop-Kampagne sorgten sie jedenfalls für Erheiterung und spitze Schreie.

Gameplay



Leser: Solide wie im Vorgänger, urteilen unsere Leser. Kleine, aber feine Verbesserungen wie der Defibrillator wurden als positiv eingestuft und erhöhen die taktische Komponente. Und: Das Zusammenspiel ist noch wichtiger geworden!

PC Games: Valve setzt Neuerungen spärlich, aber gezielt ein. So ergeben sich neue Vorgehensweisen und Überlegungen: Nehme ich Verbandszeug oder Defibrillator mit? Wann stelle ich die Kiste mit Brandmunition auf? Adrenalinspritze jetzt oder später? Uns gefällt's.

Charaktere



Leser: Andreas steht auf Nick. Das klingt jetzt komisch. Doch der Kerl im weißen Anzug sei stilvoll umgesetzt, so unser Leser. Auch sonst versprühen die vier Überlebenden einen gelungenen Charme, der mit frecher Sprachausgabe und netten Animationen perfektioniert wurde.

PC Games: Ein wenig muss man sich schon an die neuen Charaktere gewöhnen. Die bunten Klamotten und der Südstaatenakzent sind Geschmackssache und auf den ersten Blick wirken alle vier austauschbar.

kicken. Diese Details fallen allen Teilnehmern positiv auf. Zudem ist „Dark Carnival" angenehm dunkel, was die Helligkeitsdiskussion etwas entschärfen sollte.

Zwischen den Buden entdeckt Andreas auch eine neue Waffe: den Granatwerfer. Unglücklich, denn gerade er hatte besonders mit ungewollten Attacken auf das eigene Team zu kämpfen – und nun benutzt er einen mobilen Mörser? Seine Teamkameraden zittern. Abgesehen von mächtigem Werkzeug in falschen Händen kommt die große Waffenauswahl in Left 4 Dead 2 gut an. Tobias: „Es macht echt Spaß, alle Waffen auszuprobieren, und man findet immer neue." Stephan faszinieren eher die „spürbaren Unterschiede zwischen den einzelnen Waffen", etwa Streuverhalten, Genauigkeit und Klang. Darüber hinaus hat Valve nun auch Nahkampfwaffen eingebaut, die unsere Leser im dichten Getümmel nur allzu gerne einsetzen. Das Problem: Wenn Sie sich für Knüppel, Gitarre, Schwert oder Kettensäge entscheiden, müssen Sie Ihre Pistole liegen lassen. Das gefällt nicht allen, Stephan zieht lieber ohne Hauwerkzeug durch die Gegend. Und das, obwohl „das liebliche Rattern einer Kettensäge auch nicht zu verachten ist".

In diesem Zusammenhang sei der hohe Gewaltgrad erwähnt, der natürlich auch unseren Lesern nicht verborgen bleibt. Da fliegen schon mal Körperteile, Blut spritzt im hohen Bogen oder Eingeweide platzen aus geöffneten Zombiebauchdecken. Mit dem Katana Köpfe abtrennen? In der gespielten Fassung kein Problem, wohl aber für Deutschland. Tobias merkt zu Recht an: „Das kommt so nie nach Deutschland." Stimmt, den Deutschen werden abtrennbare Körperteile, Leichenstapel und zu viel Blut vorenthalten.

Viele kleine Details sind es, die unsere Leser am meisten beeindrucken. Ganz vorne mit dabei sind die Hilfmittel, die Sie in Left 4 Dead 2 einsetzen dürfen: Ein fünfter Inventarplatz etwa erlaubt es Ihnen jetzt, Brand- oder Explosivmunition einzupacken. Die dürfen Sie dann auspacken und somit



FETTSACK | Alte Bekannte wie der Boomer sind auch im zweiten Teil wieder mit dabei.



NEU | Der Charger ist der neue Liebling unserer Leser. Seine Angriffe sind schnell und wuchtig.

„Wer den Vorgänger mochte, wird die Fortsetzung lieben!“



Tobias wurde bei unseren Testrunden schnell so etwas wie der Sanitäter der Gruppe. Wenn wir am Boden lagen, kratzte uns Tobi wieder auf.

TOBIAS ÜBER LEFT 4 DEAD 2:
Es gibt ein paar tolle Verbesserungen wie den Defibrillator, aber im Großen und Ganzen war das Gameplay schon im ersten Teil gut. In **Left 4 Dead 2** muss man noch einen Tick mehr auf seine Kollegen aufpassen, da die Gegnerhorden teils stark zugenommen haben. Am Anfang war ich bei den Tageslevels etwas skeptisch, aber die fehlende Dunkelheit wird durch spannende Momente super ausgeglichen. Die Auswahl der Waffen ist klasse. Es macht Spaß, sie alle auszuprobieren, und man entdeckt immer wieder neue Bleispritzen. Es sind noch ein paar kleine Bugs aufgetreten, etwa zappelnde Gegner auf dem Boden, im Allgemeinen lief es aber schon echt rund.

NAME: Tobias Degitz
ALTER: 28 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Call of Duty: Modern Warfare, Race Driver Grid



Das wahre Gesicht von Tobias bekamen wir nur abends beim Essen zu Gesicht: Hatte einen Mordshunger, der Kerl!

Ihren Kollegen zur Verfügung stellen. Das ist natürlich kurz vor einer Zombiewelle sinnvoll. Oder Sie packen eine Adrenalinspritze ein, die Sie kurzzeitig schneller macht. Auch Rohrbombe und Molotowcocktail aus Teil 1 haben Verstärkung bekommen. Mit dem Boomer-Lockstoff lenken Sie Untote ab, die dann statt auf die Spieler lieber Richtung Zombie-Parfüm hetzen. Zudem dürfen Sie nun einen Defibrillator mitnehmen, um gefallene Spieler wiederzubeleben. Allerdings müssen Sie so auf Ihr Verbandszeug verzichten. Für Waffen gibt es jetzt aufrüstbare Laservisiere, die zumindest optisch etwas hermachen.

Das größte Vergnügen für unsere Leser ist aber das Finale von „The Parish“, das wir eigentlich gar nicht spielen sollten. Valve lässt sich aber erweichen und beschert unseren Lesern einen Adrenalinschub erster Güte. Es gilt, über eine Autobahnbrücke den rettenden Hubschrauber zu erreichen. Die Zombiemassen schwappen unablässig über unsere Überlebenden hinweg, Oberuntote machen das Überleben schwer. Als Andreas und Tobias den wartenden Heli erreichen, mischt ein Tank die beiden gehörig auf. Letztendlich überleben nur zwei Helden den harten Kampf, dafür mussten mehr als 960 Zombies dran glauben. Und das in nur einem einzigen Kapitel! Rufe wie „Das ging ganz schön ab!“ oder „Das war das mit Abstand beste Finale!“ hallen durch den Raum. Freut uns, Jungs. Uns hat es auch gefallen. Deswegen verabschieden wir uns mit einem freundlichen Dankeschön an Valve. Euer Spiel rockt. ❑

„Mir gefällt Teil 2 definitiv besser.“

Stephans Rolle: zielgerichtet, konzentriert und diszipliniert. Meistens fanden wir ihn an vorderster Front, umzingelt von Dutzenden Untoten.

STEPHAN ÜBER LEFT 4 DEAD 2:
Das Gameplay war bereits im ersten Teil wunderbar und fühlt sich im Nachfolger noch eine Spur besser an. Einige werden sich über die langsamere Schussfrequenz der Auto-Pumpgun sicherlich ärgern, ich freue mich aber darüber. Die Optik der neuen Charaktere ist noch ungewohnt und die Zahl an Zombies hoch (was zu viel Friendly Fire führt), doch das wird sich sicher bald geben. Besonders gut: Die Levels sind nicht mehr so schlauchartig wie im ersten Teil. Zwar sorgen Hindernisse noch immer dafür, dass man in der Spur bleibt, allerdings wesentlich subtiler und schöner.

NAME: Stephan Alt
ALTER: 28 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: World of Warcraft, Left 4 Dead



In den heiligen Hallen von Valve wird sogar ein großer Kerl wie Stephan etwas schüchtern. Vornehm zurückhaltend genoss er den Aufenthalt.



MIT PC GAMES NACH SEATTLE

Fast eine Woche durften unsere Leser in der Stadt an der Westküste der USA verbringen:

Mittelpunkt der Reise war natürlich **Left 4 Dead 2**, das wir einen schönen Tag lang bei Valve vor Ort (Bild 2: Sprüche für **Left 4 Dead 2** an den Wänden der Firma) spielen durften. Aber wir ließen es uns auch nicht nehmen, das sonnige Wetter von Seattle zu genießen.

Natürlich stand ein Besuch der Innenstadt (4) an, inklusive der Space Needle (5), dem Wahrzeichen von Seattle. Sonstige Höhepunkte seien hier kurz erwähnt: Bowling mit unfähigen Redakteuren (zum Glück ohne Bild!), sensationell gutes Steak-Essen (3), Karaoke mit Live-Band (das sogenannte Rockaraoke, Bild 1), bei dem Stephan zeigen konnte, dass er als Sänger eine extrem souveräne Figur macht (zumindest deutlich besser als die Herren Redakteure!), und nicht zu vergessen ein gemeinschaftliches Feierabendbier auf dem Hotelzimmer (6). Vielen Dank an dieser Stelle an die Mitreisenden, ihr wart großartig.









INTERVIEW MIT **CHET FALISZEK**

„Das Tolle ist, dass alle Zombiespiele anders sind“

PC Games: Welche neuen Tricks hat der KI-Direktor für Teil 2 gelernt?
Faliszek: „Er ist ein wenig bösartiger geworden. Er fordert die Spieler nicht nur unablässig heraus, sondern kann in einer Kampagne sogar das Wetter ändern. Fegt plötzlich ein Sturm über euch hinweg, wirkt alles sehr beengend und es fällt schwer, etwas zu sehen. [...] Der Direktor kann in manchen Spielabschnitten auch Teile der Umgebung verändern. Wenn ihr zum Beispiel über den Friedhof in „The Parish“ lauft, kann er die Karte, abhängig davon, wie ihr euch bisher geschlagen habt, umbauen. Er ist viel fieser geworden, immerhin hat er jetzt auch eine viel größere Auswahl an Kreaturen, die er euch in den Weg stellen kann.“



Chet Faliszec ist Entwickler bei Valve

PC Games: Werden wir erfahren, was aus Francis, Zoey, Louis und Bill geworden ist? Sind sie jetzt vielleicht Boss-Zombies?
Faliszek: „Nein, aus ihnen wurden keine Boss-Infizierten, immerhin sind sie immun. Sie sind auch nicht tot und wir sind mit ihnen noch nicht fertig. Wir werden noch über sie reden und wir werden sie wiedersehen. Es gibt da Projekte, die wir gegen Ende des Jahres angehen werden. Sie sind definitiv nicht tot. Für manche war der Überlebensmodus zwar das Ende der Vierergruppe, für uns war es aber eher eine Art alternatives Ende – schließlich geht jede Partie anders aus. In einer anderen Version der Spielwelt sind sie also nicht tot. Kurzum: Wir werden die vier wiedersehen.“

PC Games: Wieso sollte jemand **Left 4 Dead 2** spielen, wo es doch auch Spiele wie **Left 4 Dead 1**, **Resident Evil 5**, **Dead Rising 2** oder, nicht zu vergessen, **Plants vs. Zombies** gibt?
Faliszek: „**Dead Rising 2** ist noch gar nicht erschienen. Das weiß ich genau, denn ich bin ein Fan der Serie und warte sehnsüchtig darauf. **Plants vs. Zombies** ... das ist schwierig, weil ich das ununterbrochen spiele. Jedenfalls ist **Left 4 Dead 2** ein so viel größeres Spiel als **Left 4 Dead 1**, da wir als Fans eine ganze Menge hinzugefügt haben. Wenn man vergleicht, wie viele Stunden ich den ersten Teil zu Hause und in der Arbeit gespielt habe – ich bezweifle, dass es jemanden gibt, der das überbieten kann. Es ist also von Fans gemacht. Wenn ihr kooperative Vier-Spieler-Action mögt, dann liefern wir euch genau das und noch viel mehr ... Das Tolle ist ja, dass alle Zombiespiele, die ihr erwähnt habt, anders sind. Ich mag sie alle und spiele sie alle. Ich sehe es nicht so, dass man nur ein Zombiespiel in seiner Sammlung haben kann.“


AUSNAHME | Die Starcraft-Antagonistin Kerrigan gehörte zu den wenigen nicht auf Warcraft basierenden Kostümierungen.


BEEINDRUCKEND | Auch Illidan Stormrage aus Warcraft 3/WoW wurde liebevoll zum Leben erweckt.



HEILIGE HALLEN | Auch die vierte Blizzcon fand traditionell im Anaheim Convention Center statt.

Die Blizzcon 2009

Von: Patrick Neef/ Christoph Schuster

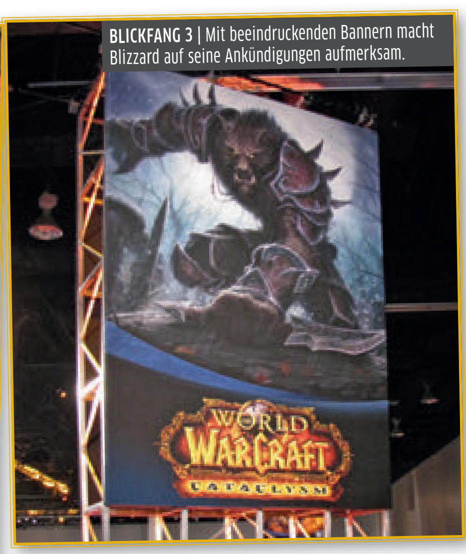
Wenn Blizzard zum Feste lädt, folgen die Fans in Massen!

Was haben AC/DC, Metallica und Blizzard gemeinsam? Die Tickets für ihre Sommerveranstaltungen waren allesamt binnen weniger Minuten ausverkauft. So unglaublich es klingen mag, die jährlich stattfindende Blizzcon im kalifornischen Anaheim mauserte sich in den vergangenen Jahren regelrecht zur Pilgerstätte für PC-Spieler. Der Besuch lohnt sich für die mittlerweile 20.000 Fans durchaus – trotz der knackigen Kartenpreise von 125 Dollar. Denn nirgends bekommt die Anhängerschaft früher mit, woran Blizzard gerade werkelt und wie es um die anstehenden Megahits der Firma steht. Zudem erfahren die Messebesucher nicht nur als Erste von den neuesten Entwicklungen in Sachen **Diablo**, **Starcraft**, **Warcraft**, sondern dürfen diese oft auch vor Ort anspielen. Der frisch enthüllte Mönch, die neue Klasse in **Diablo 3**, ließ sich direkt an zahlreichen Rechenstationen antesten.

Doch auch abseits der kommenden Hits hat Blizzards Hausmesse eine Menge zu bieten. Die besten Spieler der Welt messen sich in **Warcraft**- und **Starcraft**-Turnieren, an unzähligen Ständen wird Merchandise und Spielekunst angeboten oder ausgestellt und als Spielcharakter kostümierte Besucher sorgen für ein ganz besonderes Flair in den Hallen. Das musikalische Highlight der Abschlusszeremonie bildete diesmal der Auftritt von Metal-Legende Ozzy Osbourne. ❑


BLICKFANG 1 | Aufwendig kostümierte Fans sorgen für ein besonderes Flair auf der Messe.


BLICKFANG 2 | Egal ob pompös oder mit etwas weniger Stoff, viele Gewandungen wussten zu gefallen.



BLICKFANG 3 | Mit beeindruckenden Bannern macht Blizzard auf seine Ankündigungen aufmerksam.

BLIZZCON 2009 – DAS SPIELEAUFGEBOT

So ansprechend Kostümwettbewerbe, Konzerte und Wettkämpfe auch sein mögen, letzten Endes dreht sich die Blizzcon nur um eines: die Spiele!



STARCRAFT 2 | Vor allem zum Solo-Part der Strategiehoffnung lieferte Blizzard massig Material.

Starcraft 2: Wings of Liberty Während die Entwickler den Release-Termin zur Enttäuschung der Fans auf das Jahr 2010 verschoben haben, bleibt der fiebernden Anhängerschaft wenigstens noch die Vorfreude auf den bald anstehenden Beta-Test. Bis dahin saugen die regelrecht fanatischen Anhänger selbstredend jedes Infostückchen gierig auf. Und davon gab es auf der Blizzcon natürlich genug: Die Entwickler enthüllten den unglaublich potenten Karten-Editor und erstes handfestes Material zum runderneuerten Battlenet 2.0. Außerdem stand der Einzelspielermodus des ersten Ablegers Wings of Liberty im Zentrum des Interesses – und so erfuhren die Besucher all das, was PC-Games-Lesern bereits seit unserer Vorschau in der vergangenen Ausgabe 10/09 bestens bekannt ist.



VORSCHAU AB SEITE 52

WORLD OF WARCRAFT | Zwei neue Rassen und allein damit schon zusätzliche Motivation für Monate.

World of Warcraft: Cataclysm Die Enthüllung einer dritten Erweiterung für den MMO-Platzhirsch hatten viele Spieler bereits erwartet. Und sie wurden nicht enttäuscht. Chris Metzen, Vizepräsident der Blizzard'schen Kreativabteilung, gab sich die Ehre und überbrachte mit strahlendem Lächeln die frohe Kunde. Was die neue Erweiterung der Spielergemeinde bietet? Eine überarbeitete alte Welt, hunderte neue Quests und mehr Endgame-Inhalte als jemals zuvor. Doch auch ein Neuanfang lockt: mit zwei neuen Rassen, Archäologie als Beruf, neuen Rassen-Klassen-Kombinationen und zusätzlich frischen Möglichkeiten, um den Charakter zu modifizieren. Klar, mit solchen Features stimmt man keinen bisherigen Zweifler um, doch die Millionen von Abonnenten weltweit überzeugt das Paket mit Sicherheit.



VORSCHAU AB SEITE 56

DIABLO 3 | Der Mönch als neue Klasse schlug gewaltig ein. Und zu. Und trat sogar noch nach!

Diablo 3 Kaum eine Spielserie konnte eine solche Faszination, einen derartigen Kult um sich aufbauen wie die Diablo-Reihe. Für all die geduldig ausharrenden Zocker, die seit Jahren der Veröffentlichung des Schnetzel-Thronfolgers entgegenfiebern, hatte Blizzard eine Überraschung parat: Mit dem Mönch stellte das Unternehmen die vierte von insgesamt fünf Klassen vor. Der Gotteskrieger lässt Gegner zerplatzen, wirbelt agil zwischen Feinden hin und her und blockt Zauber mit einem Schild ab. Mit Stäben oder Faustwaffen prügelt er sich durch die Feindeshorden und geht dabei deutlich filigraner vor als der bullige Barbar. Ursprünglich wollte Blizzard den Kuttenträger sogar ganz ohne Waffen in die Schlacht schicken. Doch wer würde eine Klasse spielen, die den coolsten Teil der Beute im Spiel nicht benutzen kann? Vermutlich niemand, weshalb diese Idee alsbald im Papierkorb landete. Und so werkeln die Entwickler weiterhin an ihrem Baby, integrieren neue Einfälle und werfen spaßbremsende Features raus – oder feilen so lange daran, bis sie überzeugen. Und das dauert. Bis 2011! Doch dafür erwartet uns dann die wohl rundeste Action-RPG-Erfahrung aller Zeiten.

EDITOR OHNE GRENZEN?

Selten sorgte ein einfacher Karten-Editor für so viel Begeisterung. Doch bis jetzt entpuppte sich auch kaum ein Exemplar als dermaßen mächtiges Werkzeug.

Wer mit dem neuen Editor in erster Linie an frischem Kartennachschub für Starcraft 2 arbeiten will, für den bleibt vieles beim Alten: Wie im Vorgänger legen Sie das Aussehen der Karte fest, indem Sie Strukturen, beispielsweise Gebirge, mit Texturen versehen. Manche davon sind neuerdings mit Bewuchs verknüpft, dessen Höhe und Aussehen Sie mit Stellreglern verändern. Auch das Verhalten von Flüssigkeiten wie Lava oder Wasser legen Sie fest und simulieren so Ebbe und Flut. Anschließend verteilen Sie noch Gebäude und Einheiten, wobei Sie jedes eingesetzte Objekt verändern oder durch eigene 3D-Modelle ersetzen dürfen.

Doch damit nicht genug: Blizzard lässt Sie sogar Interface, Blickwinkel und Gameplay verändern, um so völlig neue Spiele zu erschaffen. Die Präsentation zeigte zum Beispiel ein Third-Person-Action-RPG mit einer Ghost-Einheit aus Starcraft. Per Maus wird gezielt und geballert, außerdem stehen ein Inventar und Interaktionsmöglichkeiten mit NPCs bereit. Warum Blizzard ein so leistungsstarkes Programm freigibt? Die Kalifornier versprechen sich Profit davon. Bastler dürfen nämlich einen Preis für ihr Werk festlegen, von dem ein Teil an den Modder und der Rest an Blizzard geht.



HEISSE SACHE | Mit dem Editor lässt sich sogar das Verhalten von Flüssigkeiten wie Lava bestimmen.

BATTLENET 2.0 – DIE ULTIMATIVE KAMPFPLATTFORM?



TROPHÄENRAUM | Jeder Battlenet 2.0-Titel unterstützt Erfolge, sogenannte Achievements.



PENIBEL | Siege, Niederlagen, Erfahrungspunkte, Erfolge und und und – Ihr Profil führt fleißig Buch.

Es begann als einfacher Service zum Auflisten und Verbinden von laufenden Online-Partien für **Diablo**, angereichert mit einer rudimentären Chat-Funktion. Gestärkt durch die positiven Erfahrungen mit diesem Erstling und angetrieben durch den wachsenden Internetmarkt, baute die kalifornische Erfolgsschmiede Blizzard ihr Battlenet mit jedem folgenden Titel weiter aus. Es entstand praktisch ein positiver Teufelskreis: Die unterstützten **Starcraft**, **Warcraft 3** und **Diablo 2** entwickelten sich zu Multiplayer-Meilensteinen und etablierten Blizzards Netzwerk als feste Größe. Umgekehrt ermöglichte der Dienst komfortable Mehrspielerpartien. Er bediente die Bedürfnisse der E-Sportler, ohne den technisch weniger versierten Feierabendzocker zu überfordern und avancierte so bald zum Bestandteil jeder LAN-Party. Dementsprechend hoch sind die Erwartungen, wenn 2010 – also 13 Jahre später – gemeinsam mit **Starcraft 2** der Nachfolger in den Startlöchern steht. Geht diese Erfolgsgeschichte weiter?

Grundsätzlich stellt Blizzard seinen Service breiter auf: Statt einer simplen Server-Suche fügen die Entwickler dem ganzen eine Portion Social Networking hinzu. Dazu gehören die üblichen Features von Facebook und Co. wie Freundeslisten, Nutzer-Gruppen und erweiterte Kommentar- und Chat-Bereiche. Sogar ein Instant Messenger steht zur Verfügung, mit dem sich wie bei ICQ oder MSN kurze Nachrichten verschicken lassen. Überflüssiger Web 2.0-Kram, den kein Mensch braucht?

Nicht unbedingt. Sie sehen beispielsweise jederzeit, welcher Ihrer Freunde und Kollegen online ist und was derjenige gerade treibt. Die Freundin scheucht ihre Barbarin durch ein **Diablo 3**-Dungeon? Fix treten Sie der Partie bei und leisten magischen Beistand. Der Chef steckt mitten im **WoW**-Raid? Na dann mal lieber nicht stören und ruhigen Gewissens die Mittagspause etwas ausdehnen. Zum guten Ton jeder Spieleplattform gehört hingegen eine umfangreiche Datenbank, in der Siege, Niederlagen, Levelstatistiken und Erfahrungspunkte jedes Kombattanten festgehalten werden. Das neue Battlenet bietet zudem freispielbare Erfolge, die anschließend ihr Profil schmücken. Um so ein Achievement zu erlangen, gilt es, Aufgaben wie „Schließen Sie die Zerg-Kampagne ab!" oder „Beenden Sie die Mission auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad – ohne eine Einheit zu verlieren!" zu erledigen. Nicht immer einfach, aber sehr motivierend. Ihr Profil gilt übrigens übergeordnet für das gesamte Netz. Sie brauchen also für **Diablo, Starcraft** oder **Warcraft** nicht jeweils neue Konten anzulegen.

Abgesehen davon wartet Version 2.0 selbstredend mit einem verbesserten Match-Making-System auf. Außerdem bleiben Ranglistenspiele nicht länger den Profis vorbehalten: ein abgestuftes Ligensystem bedient jede Könnerstufe. Stellen Sie sich das einfach wie beim Fußball vor: Dort gibt es ja nicht nur die Bundesliga, sondern auch lokale Amateurligen. Als zweite große Technik-Neuerung integriert Blizzard das sogenannten Cloud Computing. Das bedeutet, dass Ihre Daten online verwaltet und gespeichert werden. So haben Sie von jedem Computer der Welt aus Zugriff auf Ihre Spielstände und Charaktere. Doch nicht nur diese praktische Funktion schauten sich die Kalifornier bei der Konkurrenz ab, sondern auch den dortigen Marktplatz. Denn das Battlenet 2.0 bietet zukünftig Spiele, Erweiterungen und Modifikationen zum Kauf an. Damit verschmilzt das Battlenet zu einer Melange aus Spieleplattform, sozialem Netzwerk und Onlinevertrieb. Wie erfolgreich so ein Projekt laufen kann, beweist Valve mit Steam und Microsoft mit Xbox Live – ob Blizzard ebenso durchstartet, das zeigt sich im kommenden Jahr.



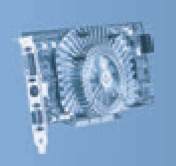
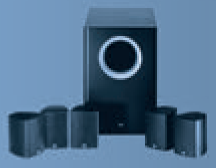
PORTRAIT | Per Avatar verpassen Sie Ihrem Profil ein Gesicht – ob real oder fiktiv ist Ihre Entscheidung.

EINE DEKADE DER NETZWERK-EVOLUTION – DAS BATTLENET



AUS ALT ... | Ein Chat-Kanal, eine simple Freunde-Funktion und die Server-Suche – das Battlenet beschränkte sich zuerst auf wenige Kernelemente.

MACH NEU | Auf Wunsch dutzende Gruppen- und Chat-Fenster, ein Marktplatz, massig Social-Networking-Features – das Battlenet 2.0 geht von Beginn an in die Vollen!



ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

Effizienter. Kühler. Leiser.



Cougar CM Serie

Die Cougar CM Serie ist besonders effizient sowie ökologisch und überzeugt durch Kabelmanagement ebenso wie durch durch die Kompatibilität zu den ATX- und EPS-Spezifikationen. Die Netzteile sind 80-PLUS-Bronze-zertifiziert und verringern trotz extremer Leistungsfähigkeit die Stromkosten. Durch eine integrierte Schaltung bieten die Netzteile umfangreiche Schutzfunktionen.

• mit 550, 700 oder 1.000 Watt Leistung erhältlich • EMC-Filter • flexibles Kabelmanagement • „ Energy Star® 5.0"-Standard • „80PLUS Bronze"-Zertifikat
• 140-mm-Lüfter (temperaturgeregelt) • NVIDIA SLI™ und ATI CrossFireX™ zertifiziert • ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

Cougar CM 550	550 Watt Leistung • 5x 5,25", 1x 3,5", 4x SATA • 2x PCIe	94,90
Cougar CM 700	700 Watt Leistung • 6x 5,25", 1x 3,5", 6x SATA • 4x PCIe	119,90
Cougar CM 1000	1.000 Watt Leistung • 7x 5,25", 1x 3,5", 8x SATA • 6x PCIe	199,90





Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 14.10.2009.

Cougar 400

Hocheffizientes Netzteil mit einer Leistung von 400 Watt, das sich als zuverlässige Stromversorgungslösung für moderne Office- und Multimedia-PCs anbietet.

• 400 Watt Leistung • EMC-Filter • „Energy Star® 5.0"-Standard • 5x 5,25", 1x 3,5", 4x SATA
• 1x PCIe • 120-mm-Lüfter (temperaturgeregelt) „80PLUS Bronze"-Zertifikat
• NVIDIA SLI™ und ATI CrossFireX™ zertifiziert • ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3



* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 78-79

24 Stunden Bestellhotline:





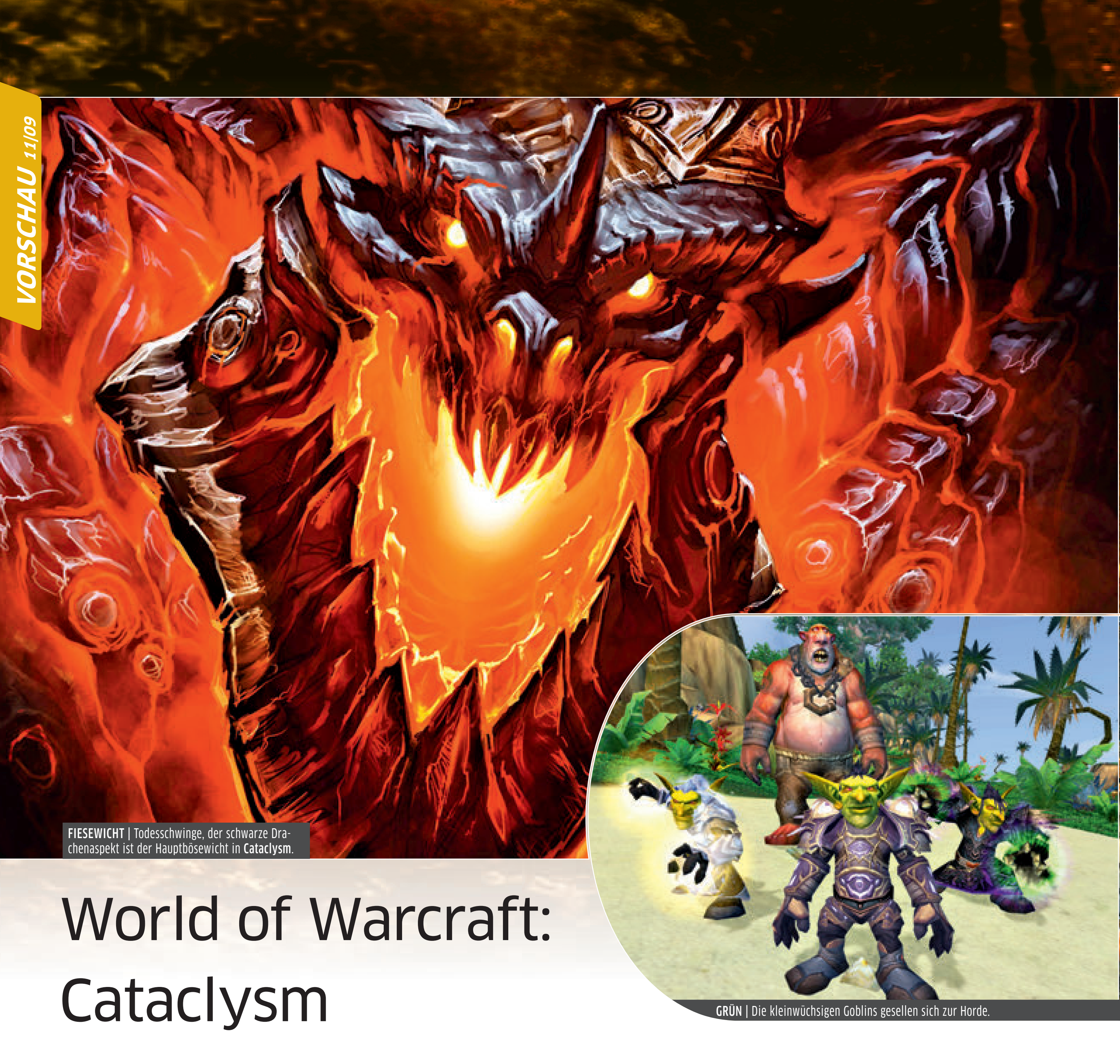








www.alternate.de



FIESEWICHT | Todesschwinge, der schwarze Drachenaspekt ist der Hauptbösewicht in **Cataclysm**.

GRÜN | Die kleinwüchsigen Goblins gesellen sich zur Horde.

World of Warcraft: Cataclysm

Von: Sascha Lohmüller

Veränderungen, wohin man schaut – die neue Erweiterung erschüttert Azeroth in den Grundfesten.

Mit dem neuesten Add-on für Blizzards Dauerbrenner **World of Warcraft** wird eine Zeit der Veränderungen für die Fantasiewelt Azeroth eingeleitet. Wer der englischen Sprache mächtig ist, konnte dies wahrscheinlich bereits beim Anblick des Titels erahnen, denn das Wort „cataclysm“ bedeutet im Deutschen so viel wie „Umwälzung“ oder „Katastrophe“.

Der schwarze Drachenaspekt

Todesschwinge kehrt nämlich mit reichlich Feuerwerk in die Spielwelt zurück und hinterlässt ein Bild der Verwüstung. Dies bedeutet für das Spiel: Fast die gesamte bekannte Welt aus dem Basisspiel wird verändert und neu modelliert. Das Brachland beispielsweise wird zwiegespalten, die Einöde von Desolace verwandelt sich in ein tropisches Paradies mit Palmen und reichlich Wasser, Tausend Nadeln wird überflutet und Azshara wird zu einem Tummelplatz für jugendliche Goblins.

Moment, Goblins? Ja, richtig gelesen, Goblins. Genau wie im ersten Add-on **The Burning Crusade** spendiert Blizzard der Spielerschar in **Cataclysm** zwei neue spielbare Rassen, je eine auf Horde- und Allianzseite. Die eben erwähnten kleinen grünen Kerlchen schließen sich dabei der Horde an. Die Worgen, eine Rasse von Werwölfen, stoßen zur Allianz.

Und wie man es bereits von der Einführung der Blutelfen und der Draenei kennt, beginnen beide Rassen ihre Heldenkarriere in eigenen Startzonen. Als junger Goblin stranden Sie anfangs auf den Verlassenen Inseln und schließen sich im Verlauf der ersten Spielstunden der Horde an. Worgen hingegen beginnen ihr MMO-Leben im ehemals abgeschotteten Menschenkönigreich Gilneas und werden frühzeitig von den Nachtelfen für die Allianz rekrutiert.

Als Klassenwahl stehen den beiden neuen Völkern beinahe alle Optionen offen; einem Goblin wird lediglich der Druide und der Paladin verwehrt, während ein Worgen kein Schamane oder Paladin werden darf.

Altgediente Helden müssen jedoch nicht verzagen, denn auch bereits bestehende Charaktere werden in **Cataclysm** genug zu



VERÄNDERT | Schauplatz der Erweiterung ist die überarbeitete alte Welt des Hauptspiels.

TITANISCH | Durch den neuen Beruf Archäologie schalten Sie Boni und Fähigkeiten auf dem ebenfalls neuen Pfad der Titanen frei – ähnlich wie durch Glyphen.

BESCHÄFTIGUNG | Auch für Spieler auf Stufe 85 gibt es genug zu tun, laut Blizzard sogar mehr als je zuvor.

STREIT | Der Konflikt zwischen Horde und Allianz flammt aufgrund der Veränderungen neu auf.

tun haben. Zum einen wird – für ein Add-on typisch – die Maximalstufe erhöht. Diesmal jedoch nicht um weitere zehn Levels, sondern nur um fünf, sodass Spieler nun bis Stufe 85 aufsteigen können. Um dies zu bewerkstelligen, führt Blizzard neben neuen Zonen und Dungeons (darunter die schon lang brachliegenden Uldum in Tanaris und Grim Batol im Sumpfland) zwei weitere heroische Instanzen ein, nämlich die beliebten Todesminen und Burg Schattenfang. Zudem kündigte man vollmundig an, dass es mehr Spielinhalte für Spieler auf der Maximalstufe geben wird als je zuvor. Ein weiterer Vorteil der Neumodellierung der alten Welt: Spieler, die über ein Flugreittier verfügen, dürfen dies in Zukunft endlich überall nutzen, statt nur in neueren Kontinenten.

Wer keine Lust hat, seinen alten Stufe-80-Helden weiterzuspielen, darf sich mit brandneuen Rassen/Klassen-Kombinationen austoben. Zwerg-Schamane? Untoter Jäger? Tauren-Paladin? Oder doch lieber Troll-Druide? In Zukunft alles kein Problem mehr. Ein weiterer Anreiz, neu anzufangen, ist die bereits erwähnte Neugestaltung der Spielwelt. Denn einhergehend mit der kosmetischen Veränderung finden auch zahlreiche neue Quests den Weg ins Spiel.

Doch nicht nur Ihre Spielfigur will in Zukunft gelevelt werden. Mit der Erweiterung steigen in Zukunft auch Gilden in mehreren Stufen auf. Berechnet wird die Erfahrung für Ihre Gemeinschaft durch die Leistungen der 20 aktivsten Spieler. Dabei ist es egal, ob diese sich in PvE, PvP, Berufen oder Ruffarmen auszeichnen. Als Belohnung erhalten Sie eine Art Talentpunkte für Ihre Gilde, durch die Sie Boni wie geringere Reparaturkosten oder einen gildenweiten Wiederauferstehungszauber freischalten. Außerdem stehen höherstufigen Gilden besondere Handwerksrezepte zur Verfügung. Sie brauchen jedoch keine Angst vor Erfolgstouristen zu haben: Spieler, die die Gilde verlassen, vergessen automatisch auch diese besonderen Rezepturen.

Indiana Jones lässt grüßen, denn in Zukunft verdingen sich **WoW**-Charaktere ebenso wie die Harrison-Ford-Figur im neuen Beruf Archäologie. Das Graben nach Artefakten und Schrifttafeln fällt dabei in den Bereich Nebenberufe wie Kochen oder Angeln, wodurch es jedem Spieler offensteht, die Tätigkeit auszuüben, ohne einen anderen womöglich teuer hochgelevelten Beruf wieder aufgeben zu müssen.

Zum Erreichen bestimmter Ziele ist die Archäologie dennoch notwendig. Denn nur durch diesen Nebenberuf schalten Sie Fortschritte auf dem ebenfalls neuen Pfad der Titanen frei. Dies ist ein alternativer Weg der Charakterentwicklung, durch den Sie Ihre Spielfigur weiter individualisieren können. Mit der Zeit finden Sie als Archäologe in der ganzen Welt verstreute Artefakte von acht verschiedenen Titankul-

ERFOLGREICH | Archäologie sowie neue Zonen und Levels befriedigen die Erfolgs-Sammelwut.

NA, KLASSE | Zahlreiche neue Klassen/Rassen-Kombinationen sorgen für frische Anblicke in **World of Warcraft**, hier etwa Tauren-Priester.



DÜSTER | Die Startzone der Worgen versprüht einen gruseligen, allianzuntypischen Charme.



WOLFGANGSTER | Schurken sind nur eine der verfügbaren Worgen-Klassen.

ten. Einige bringen Ihnen Erfolge oder Belohnungen, andere lassen sich wie eine Art Glyphe benutzen und schalten Boni oder Fähigkeiten frei. Dabei soll es allerdings gemächlich zugehen, sodass Vielspieler nicht zu stark im Vorteil sind. Welchen Pfad Sie wählen, ist aber Geschmackssache, die Klasse spielt dabei nämlich keine Rolle.

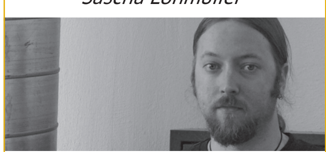
Nicht wirklich ein neuer Beruf, eher eine neue Option für die bereits bestehenden Professionen ist das sogenannte „Reforging“, was sich am treffendsten mit „Umformen“ übersetzen lässt. Mithilfe dieses Features können Sie in Zukunft Ihre Gegenstände überarbeiten und die einzelnen Werte verändern. Diese Anpassungen können von Schmieden, Lederverarbeitern, Schneidern, Juwelenschleifern und Ingenieuren vorgenommen werden. Wenn Sie selbst keinen dieser Berufe ausüben, wenden Sie sich einfach an andere Spieler.

Der Wust an Statuswerten soll mit **Cataclysm** viel einfacher zu durchschauen sein. So fallen beispielsweise die Attribute Manaregeneration, Rüstungsdurchschlag, Angriffskraft, Blockwertung, Verteidigung und Zaubermacht auf Gegenständen weg und werden nun durch andere Werte berechnet. Das Ziel von Blizzard ist, dass ein Spieler direkt auf den ersten Blick sieht, ob ein Rüstungsteil eine Verbesserung für ihn darstellt oder nicht, und nicht erst umständlich zahlreiche Internetseiten oder eigens dafür entwickelte Add-ons zu Rate ziehen muss.

Aber auch die Spielmechanik einzelner Klassen soll einer Generalüberholung unterzogen werden. Ein Jäger beispielsweise wird sich nicht mehr der blauen Flüssigkeit namens Mana bedienen, sondern in Zukunft genau wie seine Begleiter auf Fokus vertrauen. Dieser regeneriert sich mit einer festen Rate, die durch den Zuverlässigen Schuss verdoppelt werden kann. Auch für Hexer verändert sich das Spielgefühl: In Zukunft funktionieren ihre Seelensteine wie die Runen der Todesritter und werden benutzt, um andere Zauber zu verstärken. Das sind also viele spannende Veränderungen, die sich Blizzard vorgenommen hat, und zwar gleich in so gut wie allen Bereichen des Spiels. Wir sind mächtig gespannt! ❑

ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller



Immer, wenn die Rufe laut werden, Blizzard würde nichts mehr einfallen, überraschen uns die Kalifornier. Die Überarbeitung der alten Welt ist eine großartige Idee. Statt einen weiteren Kontinent zu entwerfen, spendieren die Entwickler der alten Welt die dringend notwendige Schönheitskur. Gut so, denn dem Vergleich mit den Erweiterungen konnte die alte Welt schon lang nicht mehr standhalten.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Blizzard**
ANBIETER: **Blizzard**
TERMIN: **2010**

FLITZER | Der Mönch setzt im Kampf auf Schnelligkeit und hetzt von einem Gegner zum nächsten.

Rauschebart

Der Mönch soll sich wie ein Charakter aus einem Prügelspiel anfühlen. Die coole Pose hat er jedenfalls schon mal drauf!

Diablo 3

Von: Christian Schlütter/ Christoph Schuster

Das Quintett ist so gut wie komplett! Wir werfen für Sie einen Blick auf Diablo 3 und die neue Heldenklasse.

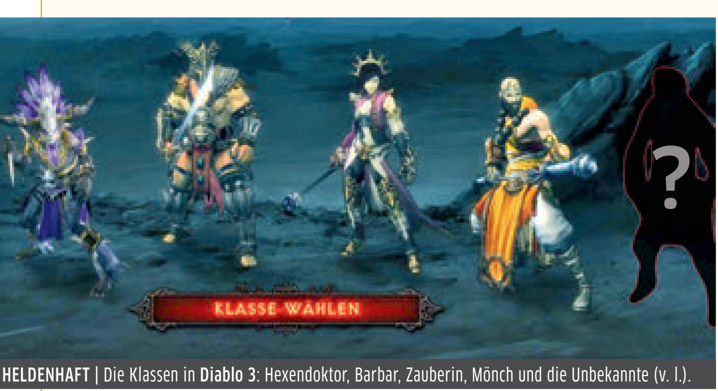
BLIZZARDS SPIELSPASS-DIREKTIVE

Losrennen, Monster totklicken, Beute einsacken – einfacher könnte ein Spielprinzip kaum sein. Und dennoch zieht Blizzards Genre-Primus **Diablo** damit seit Jahren Millionen Spieler in seinen Bann. Und die Chancen, dass Teil 3 an diesen Erfolg anknüpft, stehen ausgezeichnet. Denn statt das Grundrezept ihres Spielspaßsüppchens zu verändern, würzten die Macher lieber gezielt mit frischen Details und Finessen nach. Dank der neuen 3D-Engine können Monster beispielsweise aus Särgen klettern und Wände hinaufsteigen, der Held kann sich zu keinem Zeitpunkt mehr sicher fühlen. Regelmäßig starten Skripts, etwa wenn einige Okkultisten einen mächtigen Dämon beschwören – solche Situationen verlangen blitzschnelles Eingreifen, um das Schlimmste zu verhindern! Reichlich Quests und Charaktere soll es zudem geben. Das ist insgesamt so viel guter Stoff, dass Blizzard verspricht, man könne niemals alles beim ersten Durchspielen erleben. Zudem sind große Teile der Spielwelt zufallsgeneriert. Lediglich bestimmte Orte designen die Entwickler von Hand – ein Segen für die Wiederspielbarkeit.

Wirklich Sorgen bereitet den Fans somit nur noch der Release. Zum einen kündigten die Entwickler nämlich Schnitte und eventuell sogar grünes Blut für die deutsche Version an, um hierzulande ein USK-16-Siegel zu erhalten. Zum anderen stellt Blizzard seinen Thronfolger erst 2011 in die Händlerregale. Die Fans hatten bis zuletzt auf einen Termin 2010 gehofft. Bis dahin polieren die Kalifornier Blizzard jedoch mit stoischer Ruhe weiter an neuen Features wie den Heilorbs und dem Runensystem, um letzten Endes das bestmögliche Spiel zu veröffentlichen.

QUAL DER WAHL – DIE BISHER BEKANNTEN CHARAKTERKLASSEN

Die Heldenauswahl in **Diablo 3** besticht durch eine ausgewogene Mischung aus Genre-Klassikern der Marke Zauberin und Barbar sowie exotischen Typen wie dem frisch enthüllten Mönch oder dem Hexendoktor. Jeder der Recken steht dabei in einer männlichen und einer weiblichen Variante zur Verfügung. Gute Idee!



HELDENHAFT | Die Klassen in **Diablo 3**: Hexendoktor, Barbar, Zauberin, Mönch und die Unbekannte (v. l.).

Doch mit der Ankündigung einer Klasse ist die Arbeit für Blizzard noch nicht getan: Die Entwickler arbeiten unaufhörlich am Spielsystem und am Balancing. So hat der Hexendoktor beispielsweise die Fähigkeit eingebüßt, seine beschworenen Hunde in Brand zu setzen oder sie mit einer Seuche zu infizieren. In einer früheren Version hatten die Hunde Gegner infiziert oder angekokelt. Laut Blizzard wurde diese Fähigkeit aber bald zu hektisch, viele Testspieler konnten damit nichts anfangen. Also entfernten die Programmierer sie wieder. Derlei Änderungen gibt es ständig und das bei jeder der fünf Klassen.

Apropos fünf: Nach der Vorstellung des Mönchs steht nun noch eine letzte Klasse aus. Da einige Gegner in den spielbaren Demoversionen der Gamescom und Blizzcon Bögen fallen ließen, schlossen viele Fans auf Amazone oder Jäger als fünften Helden. Tatsächlich ein guter Tipp, da noch immer eine waschechte Fernkämpferklasse in der Runde fehlt. Einen weiteren Kandidaten, den Paladin, halten wir hingegen für unwahrscheinlich, da der Barbar dessen Rolle weitestgehend ausfüllt. Von Blizzard selbst gibt es zu diesen Spekulationen übrigens nur einen Kommentar: Die fünfte Klasse kommt erst im nächsten Jahr.

DER MÖNCH – EIN UNGLAUBLICHER GLÄUBIGER

SCHLAG DER SIEBEN EBENEN | Funktioniert wie ein Kettenblitz, nur dass der Mönch selbst der Blitz ist. Trifft mehrere Gegner gleichzeitig.

WEG DER TAUSEND FÄUSTE | Der Mönch verteilt Faustschläge in alle Richtungen. Auf dritter Stufe trifft er umstehende Feinde tödlich.

LÄHMENDE WELLE | Unterstützende Fähigkeit, die den Gegner lähmt. Der Feind wird langsamer und verursacht weniger Schaden.



UNDURCHDRINGLICHE VERTEIDIGUNG | Der Mönch erschafft eine Art Schild um sich herum, der jegliche Fernkampf-Attacken abwehrt.

Die vierte Klasse im Blizzard'schen Fünferbunde widmet sich ähnlich wie der Barbar dem Nahkampf. Die Neigung des Gottesmannes zum Kampfsport geht sogar so weit, dass er sich beinahe wie ein Charakter aus der **Street Fighter**-Serie spielt. Mit seinem Kampfstab oder bloßen Händen und Füßen teilt er mächtig aus. Wer sich auf diesen neuen Spielstil einlassen möchte, sollte unbedingt auf Combos setzen. Die Fähigkeit „Weg der Tausend Fäuste" zum Beispiel hat auf der ersten Stufe nur einen simplen Faustschlag zu bieten. Schaffen Sie es aber, die Combo über mehrere Gegner zu ziehen, teilt Ihr Kuttenträger zunächst deftige Prügel gegen umstehende Feinde aus, bis er schließlich verheerenden Flächenschaden anrichtet.

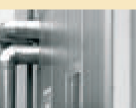
Allgemein ist beim Mönch Schnelligkeit wichtiger als Kraft. Im Vergleich zu den anderen Klassen steckt er am wenigsten weg, schon eine Handvoll Treffer eines Bossgegners bringen ihn zu Fall. Deswegen setzt der Mann des Glaubens darauf, schnell in den Kampf hinein-, aber auch flott wieder herauszukommen. Wer geschickt spielt, geht folgendermaßen vor: Ein harter Angriff gegen den ersten Gegner und anschließend ohne Umschweife direkt zum nächsten Kontrahenten übergehen. Während Sie nun den zweiten oder gar dritten Feind bearbeiten, raffen die Nachwirkungen Ihrer Anfangsattacke bereits den ersten Angreifer dahin.

Die zweite Skill-Säule des Mönchs neben seinen Martial-Arts-Fertigkeiten umfasst also Schaden-über-Zeit-Effekte und Angriffe, die den Gegner schwächen. Durch seinen Glauben verfügt der Gottesmann über Fähigkeiten, die seine Feinde verlangsamen oder blenden und ihm damit wertvolle Sekunden verschaffen. Diese Zeit nutzt der Spieler entweder, um unbeschadet aus einem Pulk von Widersachern zu entkommen oder aber um eine fatale Kombo zu starten.

Blizzard-typisch bekommt die neue Klasse natürlich einen eigenen Hintergrund spendiert. Der grantelnde Bartträger gehört demnach einer hochstrukturierten, theokratischen Gesellschaft an. Deren gottesfürchtige Männer und Frauen tragen Tattoos mit Gebeten auf ihrem Rücken. Der Ankündigungstrailer zeigt den Mönch in der Wüstenregion rund um die heruntergekommene Oasenstadt Caldeum, wo ihn ein geheimnisvoller alter Mann um Hilfe bittet. Unser Protagonist folgt dem Fremden zu einer verwitterten Ruine. Dort angekommen, gibt sich der Alte jedoch als Dämon zu erkennen. Den markigen Spruch „Willkommen in der Stadt deines Todes, Held!" quittiert unser Recke mit einer Kombination aus spektakulären Kampfsporteinlagen und magischen Angriffen. Danach ist klar: Der Entwicklerplan, diese Klasse als coolen Kontrast zum restlichen Aufgebot darzustellen, geht voll auf.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter





Bis zum Blizzcon-Wochenende hatte mich das **Diablo**-Fieber noch nicht wirklich gepackt. Jetzt aber brenne ich darauf, dieses Spiel endlich in die Finger zu bekommen. Natürlich hat Blizzard noch einige „Dazu können wir jetzt noch nichts sagen"-Kommentare vom Stapel gelassen. Aber ich bin mir sicher, dass hier nicht nur ein absolut würdiger Nachfolger kommt, sondern ein Spiel, das all diejenigen Zocker versklaven wird, die **World of Warcraft** bisher entkommen konnten. Besonders freut mich dabei, dass Blizzard stärker auf Atmosphäre achtet, viele Nebenquests und Ereignisse einbaut. Ständig passiert etwas! Ich liebe es!

GENRE: **Action-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Blizzard**
ANBIETER: **Blizzard**
TERMIN: **2011**

FILMVORLAGE

Merken Sie sich den 17.12.2009 vor, dann kommt Avatar in die deutschen Kinos.



Zwei Jahre nach der Handlung des Spiels erzählt der Kinofilm **Avatar** vom Ex-Marine Jake Sully (Sam Worthington), der nach einer Kriegsverletzung gelähmt im Rollstuhl sitzt. Als sein Zwillingsbruder ums Leben kommt, wird Jake in das „Avatar-Projekt" eingeladen. Dabei werden Na'vi-Körper basierend auf der DNA von Menschen geklont und dann mittels Terminal gedankengesteuert. Da Jake dasselbe Genom wie sein Bruder hat, übernimmt er dessen Avatar und kann endlich wieder laufen. Kurz darauf lernt er die Eingeborene Neytiri (Zoe Saldaña) kennen und kommt außerdem den Machenschaften der RDA auf die Spur. Letztendlich liegt es allein an Jake, ob er sich auf die Seite der Na'vi begibt und die Schlacht um den Planeten gewinnt. Der Film ist bereits seit zehn Jahren in Planung und wurde von Anfang an speziell für 3D-Kinos produziert. Zwar gibt es einige reale Schauspieler, der größte Teil des Films ist jedoch gerendert.



INVASION | Aufseiten der RDA ist es Ihr Ziel, den Planeten für den Konzern zu erobern.



TECHNIK GEGEN NATUR | Skurrile Monster wie dieser „Hammerhead" liefern sich heftige Kämpfe mit der RDA.



GANZ SCHÖN BLAU | Als einheimischer Na'vi-Kämpfer versuchen Sie, die RDA-Truppen zu vertreiben.

James Cameron's Avatar: Das Spiel

Von: Sebastian Stange

Filmumsetzung – oh weh? Von wegen: Die exotische Alienhatz macht Laune!

Filmemacher James Cameron ist bekannt dafür, dass er in seinen Produktionen klotzt und nicht kleckert. So auch bei seinem neuen Kinofilm **Avatar**, für den er mal so eben einen kompletten Alien-Planeten voller bizarrer Lebewesen entwerfen ließ – und das alles nur für zwei Stunden Unterhaltung! Wie gut, dass die Jungs von Ubisoft Montreal geradezu von der Alienwelt Pandora besessen sind. Bei einer Präsentation zeigte man uns üppige Dschungel, zerklüftete Schluchten und matschige Sümpfe – die Levels des Spiels. Manche davon sind einen Quadratkilometer groß und alle sind frei begehbar – die **Far Cry** 2-Engine macht's möglich. Doch die schöne Flora und Fauna Pandoras will Ihnen an den Kragen. Denn als Söldner des Megakonzerns RDA sind Sie ein Eindringling in Pandoras Ökosystem. Der Grund für Ihr offensives Vorgehen: ein wertvolles Mineral, das nur auf Pandora in hoher Konzentration vorhanden ist. Dort lässt es Felsen schweben. Auf der Erde würde es die Menschheit vor dem Untergang bewahren.

Sie mimen den Weltenretter in einer für Menschen ungesunden Umgebung. Sogar die Luft von Pandora ist für Menschen giftig. Dabei geht es recht actionlastig zu. Was wir anspielen durften, bestand aus opulentem Dauerfeuer. Im Hubschrauber. Zu Fuß. In einem Robo-Anzug oder an Bord eines Kettenfahrzeugs. Für ausgeschaltete Gegner hagelt es Erfahrungspunkte, diese investieren Sie in diverse Skills. Etwa 20 soll es pro Fraktion geben. Wir durften Luftschläge, eine Sprint-Fähigkeit sowie eine Tarn-Fähigkeit bewundern. Höhepunkt der Demo war der Kampf gegen einen „Hammerhead". Diese Mischung aus Riesennashorn und Hammerhai sieht herrlich abgefahren aus und steckt ordentlich was ein. Letztendlich führten der Einsatz eines Granatwerfers sowie das schnelle Fliehen, sobald das Ding auf uns zurannte, zum Erfolg. Doch nicht nur Tiere und gefährliche Pflanzen wollen Ihnen an den Kragen. Denn Pandora ist die Heimat der Na'vi.

ABGEHOBEN | Gekämpft wird in **Avatar** nicht nur am Boden. Auch Fluggeräte und -tiere stehen bereit.

Das sind menschenähnliche, blaue Wesen, die drei Meter groß sind und ein wenig an Katzen erinnern. Auf den ersten Blick wirken sie primitiv. Sie hegen eine tiefe Verbindung zum Planeten, der letztendlich auf ihrer Seite kämpft. Die Na'vi lauern Ihnen auf, sind gefährlich im Nahkampf und können diverse Kreaturen herbeirufen.

Die blauhäutigen Na'vi verteidigen ihre Heimat und wenn Sie wollen, können Sie sehr früh im Spiel die Seiten wechseln und fortan als großes, blaues Katzenwesen gegen die RDA-Truppen kämpfen. Das soll ein völlig anderes Spielgefühl bieten. Statt mit MG und Flammenwerfer sind Sie dann mit Schwertern und Bögen ausgestattet und Ihre Skills dienen vor allem dem Beschwören verschiedener Tiere. Ausführlich spielen konnten wir die Na'vi nicht, dafür erkundeten wir auf dem Rücken eines riesigen Flugwesens die bizarre Welt von Pandora. Das war gar nicht so leicht, sah aber wirklich gut aus. Das lag auch daran, dass uns das komplette Spiel in 3D präsentiert wurde. Wer also entsprechende Hardware sein Eigen nennt, darf sich auf gelungene 3D-Effekte sowie eine herrliche räumliche Tiefe des Spielgeschehens freuen.

In beiden Kampagnen (RDA und Na'vi) suchen Sie nach nach einem legendären Heiligtum. Die RDA erhofft sich davon die Kontrolle über Pandora, die Eingeboren müssen es hingegen beschützen. In den uns gezeigten Szenen spielte die Hintergrundgeschichte jedoch kaum eine Rolle. Der Fokus im Spiel beschränkt sich auf ordentliches Geballer, aufgepeppt durch packende Skript-Events.

Dass Avatar auf Action setzt, ist uns nur recht, schließlich ist diese sauber inszeniert und gerade als RDA-Kämpfer können Sie erfreulich viel Zerstörung in der Spielwelt anrichten. Einmal vom Flammenwerfer angefacht, frisst sich beispielsweise Feuer langsam durch die Alien-Vegetation. Das sieht klasse aus! Hoffen wir, dass der Titel langfristig Abwechslung und ein forderndes Gameplay bietet. Bei all den schönen Kulissen und den vielen Details – selbst die künstliche Na'vi-Sprache, die für den Film geschaffen wurde, ist im Spiel zu hören – wäre es eine Schande, wenn sich jeder der 16 Levels ähnlich spielen würde. Angesichts der Tatsache, dass Ubisoft den Titel sehr ernst nimmt, sind wir aber optimistisch. Außerdem: So eine exotisch anmutende, seltsame Spielwelt gibt es nur hier! ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Stange



Ich hatte tatsächlich Spaß beim Anspielen von **Avatar**, doch das lag nicht am Gameplay des Titels. Es war einfach grundsolide Ballerei, an der ich nix auszusetzen habe, die aber sicher keinen Innovationspreis gewinnt. Was ich jedoch an den Demo-Levels liebte, war die Umgebung: Pandora! Der Alienplanet mit all seinen bizarren Pflanzen und Tieren ist der Grund, mir den Film im Kino anzuschauen, und er ist der Grund, weshalb ich mich auf das Spiel freue. Wahnsinn! Will ich haben!

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Ubisoft Montreal**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **November 2009**

FEUER UND FLAMME | Wenn Sie oder einer Ihrer Gegner den Fireboost zünden, geht der Wagen in Flammen auf. Alle anderen sollten dann Abstand halten, andernfalls fangen sie ebenfalls Feuer.

HOCH HINAUS | Auf den Kursen gibt es auch diverse Sprungschanzen.

HAFENRUNDFAHRT | Neben Offroad-Kursen düsen Sie auch durch Industrie- und Hafengebiete.

Fireburst

Von: Sascha Lohmüller

Rennen fahren und dabei mit Feuer um sich schmeißen – das klingt nach einer spaßigen Mischung.

Bis November müssen sich eingefleischte Action-Rennspiel-Fans noch gedulden. Dann soll **Fireburst** in den Läden stehen und die Rennspiel-Szene aufmischen. Aufmerksame Leser wissen bereits seit unserer Vorschau in Ausgabe 8/2009, worum es geht. Für alle anderen eine kurze Zusammenfassung: In **Fireburst** suchen Sie sich einen Charakter samt Wagen aus, jeweils mit unterschiedlichen Werten. Danach geht es raus auf eine Rennstrecke, bei der Sie Ihre Kontrahenten dank eines Features namens Fireboost anzünden dürfen, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

Mittlerweile sind auch neue Informationen zu den unterschiedlichen Spielmodi durchgesickert. Neben den Standard-Rennen (im Spiel: Championship) gibt es den sogenannten Destruction-Modus. Dieser ist eine Art Arena, in der es keine Ziellinie, sondern nur Sie und Ihre Gegner gibt. Das Ganze erinnert an Destruction-Derbys, allerdings dürfen Sie auch hier Ihren Fireboost benutzen, was das Geschehen noch actionreicher macht. Diese beiden Spielvarianten können Sie sowohl allein als auch über Netzwerk und Internet bestreiten – oder Sie hocken sich mit bis zu vier Mitspielern hin und spielen per Splitscreen. Ob dieses Feature allerdings in der PC-Version enthalten ist, steht noch nicht fest. Für Menschen, die lieber allei-ne Gas geben, gibt es hingegen den Challenge-Modus. In diesem gilt es, knifflige Herausforderungen zu meistern. Ein weiterer Vorteil, allein zu spielen: Im Einzelspieler-Modus schalten Sie neue Fahrer, Autos, Strecken und Lackierungen frei. Für den Online-Modus wird es unterdessen eigene Ranglisten geben, in denen Sie sich mit den besten **Fireburst**-Fahrern weltweit messen können. ❑

ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller



Je mehr ich von **Fireburst** sehe, desto mehr freue ich mich auch auf das fertige Spiel. Das Fireboost-Feature verspricht eine Menge Spaß, gerade in Mehrspieler-Rennen mit ein paar Freunden. Wer keine Rennen fahren will oder eh chancenlos ist, zündet die virtuellen Wagen halt im Destruction-Modus an. Dank der unterschiedlichen Fahrer und Autos bietet **Fireburst** einigen Tiefgang und befriedigt auch Individualisten. Und um die Langzeitmotivation mache ich mir dank Online-Ranglisten keine allzu großen Sorgen.

GENRE: **Rennspiel**
ENTWICKLER: **exDream**
ANBIETER: **Black Inc.**
TERMIN: **November 2009**

TEST

XXL-TESTS | EINKAUFSFÜHRER

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?


Petra Fröhlich

Wünscht sich nach Bullys Wickie:
Eine Filmumsetzung von **Captain Future**
Hat entdeckt:
Dass die Strauchrose im Vorgarten auf den Namen „Helmut Kohl" hört. Was kommt als Nächstes? Seifenkraut „Oskar Lafontaine"? Zierquitte „Guido Westerwelle"?
Hat eine Nebenrolle in:
Rossis Welt


Thorsten Küchler

Ist verstört:
Nachdem er den Auftritt von Robert Horn in Rossis Welt gesehen hat. Der Mann hat (zumindest schauspielerisch) das Talent zum echten Porno-Star.
Ist verwundert:
Über die Qualität von **Batman: Arkham Asylum** – super!
Ist heiß:
Auf **Dragon Age**, **Borderlands** und den nächsten Sommer!


Stefan Weiß

Kehrt siegreich, aber enttäuscht aus der Schlacht heim:
OFP: Dragon Rising kehrt den Simulationsfans den Rücken und wechselt ins Taktik-Shooter-Lager.
Stürzt sich mal wieder in die Vergessenen Reiche:
Neverwinter Nights 2 samt Add-ons versüßen die länger werdenden Abende am heimischen PC.
Wappnet sich langsam:
Für den anstehenden Test zu **Dragon Age: Origins**


Robert Horn

Wird zum Zombie:
Nach der Sneak Peek bei Valve wird das Warten auf **Left 4 Dead 2** zur Geduldsprobe!
Freut sich über Vollkornbrot und Obst:
Eine Woche Fleisch, fettige Burger, Starbucks-Frappuccino und Oreo-Kekse. Danke Amerika, aber jetzt reicht's.
Spielt gerade:
Knights of the Old Republic – Bildungslücke schließen!


Felix Schütz

Macht neuerdings mächtig viel Dampf:
Dank seines großartigen Dampfkorb-Aufsatzes für den Kochtopf – Gemüse und Kartoffeln schmeckten nie besser!
Kämpft sich tapfer durch sein *leichtes* Herbstprogramm:
Batman, **Resident Evil 5**, **KotOR**, die **Jedi Knight**-Reihe, **Advance Wars: Dark Conflict** (DS), **Risen**, **Venetica**, **Mass Effect**, **Black Mirror 2**, **Red Faction 3**, **Metroid Prime Trilogy** (Wii), **MDK**, **Wolfenstein** und **Brütal Legend** (Xbox 360)



Christian Schlütter

Freut sich:
Dass seine Chili-Pflanzen so langsam Früchte tragen. Für die richtige Schärfe fehlt nur noch ein goldener Herbst.
Hat aus Nostalgiegründen:
Noch einmal **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** durchgespielt. Immer noch ein klasse Lichtschwert-Shooter!
Plant für den nächsten Monat:
Die Anschaffung einer neuen Couch


Sebastian Weber

Lacht über den Kollegen Schlütter:
Weil ich bereits eine Chili geerntet habe. Sie war nur leider nicht scharf – doof.
Spielt gerade:
Wet (Xbox 360), nach zwei Rollenspiel-Tests (**Risen** und **Divinity 2**) brauch ich mal wieder sinnlose Action.
Hört gerade:
Box Car Racer – ganz neu entdeckt, danke Last.fm!


Wolfgang Fischer

Ärgert sich:
Über den unsympathischen Schlütter, der ihm immer noch keine selbst gezüchteten Chilis mitgebracht hat.
Liest gerade:
Den neuen Dan Brown im englischen Original und fühlt sich bestens unterhalten.
Freut sich wie ein XXL-Schnitzel auf:
Star Wars: The Old Republic!


Rainer Rosshirt

Ist grantig:
Weil er urlaubsreif ist.
Ist richtig grantig:
Weil der Sommer schon wieder vorbei ist.
Ist mächtig grantig:
Weil er immer noch kein **Starcraft 2** in Händen hält.
Ist extrem grantig:
Weil Rossis Welt wohl doch zur Dauereinrichtung wird.

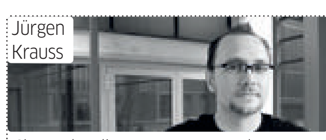
Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag tragen dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.


Marc Brehme

Der Mod-Spezialist sah sich wieder zahlreiche Fan-Erweiterungen für Ihre Lieblingsspiele an. Außerdem plant er den Kauf einer neuen Fritzbox und freut sich schon wie Bolle auf **Runaway 3**, **Risen** und **PES 2010**.


Lukasz Ciszewski

Der Action-Spezialist konzentrierte sich bei seinen Tests diesen Monat voll und ganz aufs Schießen: in **Resident Evil 5** auf Mutanten, in **Operation Flashpoint 2** in Krisengebieten – und in **FIFA 10** auf Tore ...


Jürgen Krauss

Sie werden diesen Monat ungewohnt wenige Artikel des PC ACTION-Urgesteins im Heft finden. Der Grund dafür? Jürgen begleitete Robert und drei PC-Games-Leser nach Seattle zur **Left 4 Dead 2**-Sneak-Peek.



Christoph Schuster

Wenn Sie diese Zeilen lesen, weilt der Herr Volontär hoffentlich schon in seiner neuen Wohnung. Um sich diese auch leisten zu können, testete er **Red Faction: Guerrilla** und wühlte sich für Sie durch die Blizzcon.


Manfred Reichl

Statt wie üblich mit Kollege Schuster über den FC Bayern zu fachsimpeln, klemmte der Manni sich für Sie hinters Lenkrad, um **Need for Speed: Shift** auf Herz und Nier ... Pardon, auf CO2-Ausstoß und Reifendruck zu testen.


Sascha Lohmüller

Durfte sich diesen Monat in den weiten Online-Welten von **Aion** und **World of Warcraft** herumtummeln. Damit er nicht vollends den Bezug zur Realität verliert, zündete er in **Fireburst** Autos an. Oder so.


Alexander Frank

Der Action- und Rollenspiel-Experte lässt sich aktuell im Urlaub die faule Haut bräunen. Verdient? Das entscheiden Sie am besten selbst, nachdem Sie seinen Test zum **Sacred 2**-Add-on gelesen haben. ;-)


Dominik Schmitt

Zuständig für unsere Videos, kam der Herr Schmitt – mit Doppel-T wie Gott – diesen Monat gewaltig ins Schwitzen. Schließlich betreute er zusätzlich zur normalen DVD noch die Hi-Res-Videos zur **Risen**-Extended-DVD.

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
RISEN



HEISS ERSEHNT | Lange mussten deutsche Rollenspielfans bangen: Würden sich Piranha Bytes nach dem umstrittenen **Gothic 3** und dem Zwist mit Ex-Publisher Jowood noch mal aufrappeln und ein neues Meisterwerk produzieren können? Kann **Risen** die treue Anhängerschaft wieder mit der deutschen Kultschmiede versöhnen? Wir wissen es. Und verraten es Ihnen in unserem Test.

TAKTIK-SHOOTER
OPERATION FLASHPOINT 2



HITZE DES GEFECHTS | Nach dem katastrophal verbuggten **Arma 2** ruhten alle Augen auf dem offiziellen **OFP**-Nachfolger **Dragon Rising**. Liefern die neuen Entwickler wieder eine knallharte, ultrarealistische Militärsimulation oder weichte man das Spielprinzip zugunsten des Massenmarktes auf? Dieser Frage gingen wir im Test nach.

AUFBAU-STRATEGIE
TROPICO 3

TROPENHITZE | Aufstände niederschlagen, Hotels bauen, die arme Bevölkerung schuften lassen und nebenbei entspannt über die Strandpromenade flanieren und sich von Inselschönheiten verwöhnen lassen - ja, das Leben des El Presidente ist hart! Ob Sie ihm nacheifern sollten, fand Christian Schlütter für Sie heraus.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX
Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.
65 — PC-Games-Durchschnittswert

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

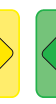
USK-Einstufungen



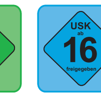
Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



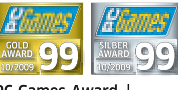
Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards

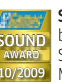




PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.


DUELL IM MORGENGRAUEN | Gemeinsam mit einem Kameraden attackieren Sie einen gegnerischen Konvoi.


TRANSPORT-GIGANT | Gelegentlich kommen Sie in den Genuss, Truppentransporter wie diesen zu steuern.


STURMANGRIFF | Auf einem Flugplatz gilt es, den von chinesischen Truppen besetzten Funkturm einzunehmen.

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Von: Lukasz Ciszewski/Stefan Weiß

Die Shooter-Legende kehrt nach acht Jahren zurück. Hat sich das Warten gelohnt?

OPERATION FLASHPOINT 2 IM ÜBERBLICK

Der Untertitel Dragon Rising, also „aufsteigender Drache", bezieht sich auf Chinas Bestreben, seinen Status als Supermacht weiter auszubauen. Als man auf der Insel Skira nahe Japan Erdölreserven entdeckt, beansprucht die Volksrepublik diese für sich. Das passt wiederum dem ehemaligen Weggefährten Russland und seinem neuen Koalitionspartner USA nicht. Im zweiten Operation Flashpoint (OFP) übernehmen Sie also die Führung von drei US Marines und sorgen im Laufe der elf Missionen für klare Verhältnisse auf dem idyllischen Kleinod.

Im Sommer 2001 erschien der Vorgänger Cold War Crisis, der bis heute als ultimative Militärsimulation gilt. Während der damalige Entwickler Bohemia Interactive bereits zwei geistige Nachfolger veröffentlichte (Arma: Armed Assault und Arma 2), besitzt Publisher Codemasters die Rechte an der Marke OFP. Seit der Ankündigung von Dragon Rising fragen sich die Anhänger von Militär-Shootern, inwiefern OFP 2 an die ultrarealistischen Ansätze des Erstlings anknüpfen kann. Vor allem deshalb, weil Codemasters den Titel auch für Konsolen herausbringt, also für Controller mit zwölf Tasten optimiert hat. Ob die Fangemeinde zufrieden sein wird?



Der Special Edition von OFP 2 liegt ein Kopfschutz bei.



Die rund 40 Euro teurere Special Edition enthält neben einer Hundemarke einen gebraucht aussehenden (!) Kampfhelm.

Kastenlegende: Positiv bewertet | Negativ bewertet | Neutrale Info


SPRENGMEISTER | Die C4-Ladungen lösen Sie mit einer formschönen Fernbedienung aus.

INVASION | In regelmäßigen Abständen stehen Ihnen gepanzerte Fahrzeuge und andere Squads zur Seite.

SO SPIELT SICH OFP 2



VORBEREITUNG | Außer dem Missionsziel gibt die Karte beim Briefing nicht gerade viel her.

Als Beispielmission picken wir uns die vierte Episode der Kampagne heraus, die wir im Hardcore-Modus bestreiten. Vor jedem Einsatz findet das obligatorische Briefing statt. Auf der Missionskarte bekommen Sie Informationen zum Hauptziel, zu eventuellen Nebenzielen und zum Hintergrund. Die Karte ist dabei schlicht gehalten und wirkt lieblos. Militärische Zeichen oder etwa geplante Truppenbewegungen zeigt die Karte leider nicht an. Schade, das machte der Vorgänger besser.

Die Spannung steigt, nachdem wir zu Missionsbeginn detaillierte Infos per Funkmeldung erhalten haben. Panzerabwehrsoldaten verhindern den Vorstoß befreundeter Einheiten. Sofort machen wir uns auf den Weg, als plötzlich zwei feindliche Panzer angerumpelt kommen. Bis wir per Radialmenü die richtigen Befehle zur Zerstörung der Ziele ausgesucht haben, hat die KI der Mitstreiter zum Glück konsequent in Eigenregie auf die Bedrohung reagiert und die beiden Fahrzeuge in die Luft gejagt.

Viel Zeit zum Verschnaufen bleibt nicht, da per Funkspruch schon das nächste Missionsziel ruft. Es gilt, schnell einen Mörserschlag gegen verschanzte Feindtruppen zu führen, damit die eigenen Panzertruppen vorrücken können. Die Abfolge solcher Skripts in den Missionen ist gelungen und sorgt für ordentlich Tempo, das allerdings nur selten Raum für bedächtiges Vorgehen lässt. Meist bleiben dem Spieler nur wenige Minuten, um ein solches Missionsziel abzuschließen.

Den Höhepunkt der Mission erleben wir unmittelbar nach dem erfolgreichen Artillerieangriff. Zusammen mit KI-Kameraden stürmen wir das Hauptziel, den örtlichen Flughafen. Doch damit nicht genug, zum krönenden Abschluss wehren wir noch einen Gegenangriff der Chinesen ab. Praktischerweise lagern am Flughafen genügend Munition und Panzerabwehrwaffen, um den Angriff zurückzuschlagen. Mission erfüllt, Spieler glücklich!



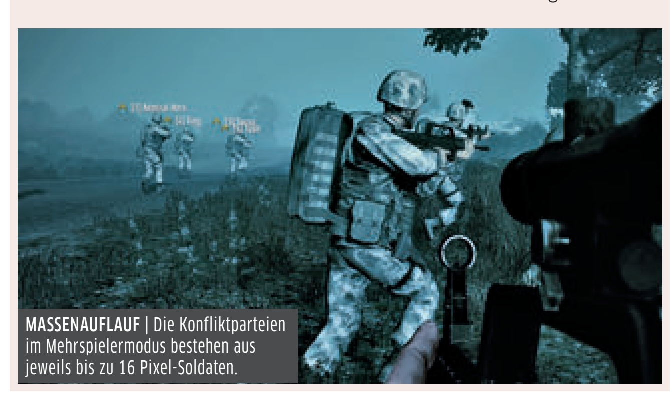
SPANNUNGSBOGEN | Panzer zerstören (1), aus der Deckung heraus feuern (2), taktische Befehle geben (3), Gebäude stürmen (4) – so macht **Operation Flashpoint: Dragon Rising** mächtig Laune.

MULTIPLAYER

Der Großteil der **Operation Flashpoint**- und **Arma**-Fangemeinde interessiert sich mehr für die Mehrspielermodi von **Dragon Rising** als für die Kampagne. Und scheinbar verlässt sich Codemasters sehr auf das Engagement der zukünftigen Modder-Szene. Denn neben dem Koop-Modus, bei dem Sie die Kampagne mit menschlichen Mitspielern miterleben dürfen, besitzen die zwei anderen Mehrspielervarianten nur zwei Karten.

Beim Modus „Vernichtung" treten Sie mit bis zu 31 anderen Spielern zum munteren Deathmatch an, während „Infiltration" mehr taktisches Geschick erfordert. Eine Partei muss ein Gebiet mit relevanten Objekten beschützen, die Gegner hingegen sollen in dieses Areal eindringen. Finden sich nicht genügend Mitspieler, kann das Match mit Bots aufgefüllt werden.

Der Koop-Modus ist das Highlight in Sachen Multiplayer. Der Rest enttäuscht. Zwei Karten pro Modus sind viel zu wenig, um für langfristige Online- und LAN-Gefechte zu sorgen.



MASSENAUFLAUF | Die Konfliktparteien im Mehrspielermodus bestehen aus jeweils bis zu 16 Pixel-Soldaten.

KI-AUSSETZER

Was würden Sie tun, wenn Ihnen plötzlich Gewehrsalven um die Ohren fliegen würden? Richtig! Sie würden sich auf den Boden legen oder in Deckung gehen. Nicht so die Squad-Kameraden in **Operation Flashpoint: Dragon Rising**. Trotz solcher Kommentare wie „Schüsse!" oder „Feindkontakt" bleiben die Deppen oftmals stehen und schauen Löcher in die Luft. Ständig müssen Sie darauf aufpassen, dass Ihre Kollegen keinen Unfug treiben und sich beispielsweise nicht vor, sondern hinter einem Sandsack positionieren. Zudem machen die Jungs nicht immer das, was wir von ihnen verlangen. Ob „schneller Angriff" oder „Gebäude einnehmen" – Regelmäßig sind die Kameraden ungehorsam. Das nervt vor allem in heiklen Situationen, in denen schnelles Handeln gefragt ist. Besonders schlimm wird es, wenn Sie von einem Mitstreiter gefahren werden möchten. Dabei folgt der KI-Soldat der Luftlinie und bleibt an Bäumen und Gebäuden hängen. Auch die Gegner agieren gelegentlich wenig intelligent und laufen schon mal aus der sicheren Deckung auf uns zu, wenn wir sie attackieren.

ZAUNGÄSTE | Wir befehlen, das Gebäude zu stürmen, doch die Kameraden starren die Tür an.



VERGLEICH ARMA 2 VS. OFP 2

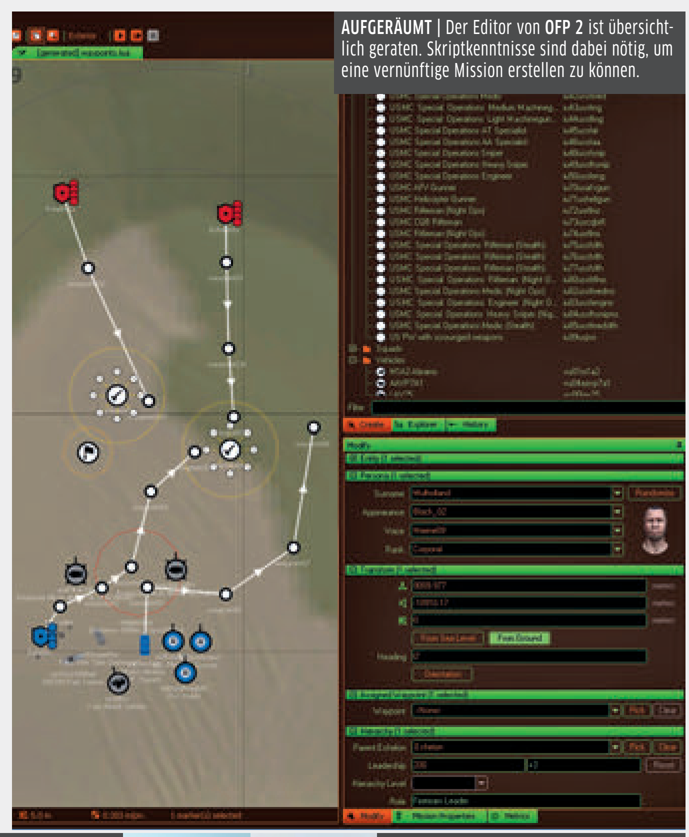
Für Simulationsfans lautet die wohl wichtigste Frage: „Ist **OFP 2** das bessere **Arma 2**?"

Die Antwort: ein klares Nein! **Dragon Rising** punktet zwar in Sachen spannend inszenierter Kampagne, geschmeidiger Performance und fetter Soundkulisse. Doch schon nach wenigen Missionen fällt deutlich auf, dass **OFP 2** alles ist, nur keine echte Militärsimulation. Zu eingeschränkt sind die Befehlsmöglichkeiten für die eigene Truppe und in den Missionen regieren meist temporeiches Vorgehen und ständiger Zeitdruck. Behutsames Vorgehen und großflächige Geländeerkundung, wie man es in **Arma 2** erlebt, suchen Simulationsfans hier vergebens.

Beim Stichwort KI gibt es keinen klaren Gewinner. Sowohl in **Arma 2** als auch in **Dragon Rising** kommt es auf eigener und gegnerischer Seite mitunter zu erheblichen, ärgerlichen Intelligenz-Ausfällen der Kameraden.

Betrachtet man sich den Fuhrpark beider Spiele, stehen die Fahrzeuge von **Arma 2** oben auf dem Siegertreppchen, da sie detaillierter ausgearbeitet sind und sich einfach realistischer anfühlen. Beide Spiele setzen die vorhandenen Fahrzeuge in der Kampagne jedoch nur ungenügend für den Spieler ein. Wer große Panzerschlachten oder Hubschraubereinsätze im Stile eines **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** erwartet, muss dafür Hand an den mitgelieferten Editor legen, der in beiden Spielen enthalten ist. Zwar kommt das Werkzeug von Codemasters moderner und komplett auf einer Windows-Oberfläche programmiert daher, allerdings ist mindestens ebenso viel Einarbeitungszeit nötig, wie beim Toolset von **Arma 2**.

Auch wenn **Dragon Rising** qualitativ besser abschneidet, als seinerzeit die Verkaufsversion von **Arma 2** – den Titel Militärsimulation hat es nicht verdient.



AUFGERÄUMT | Der Editor von **OFP 2** ist übersichtlich geraten. Skriptkenntnisse sind dabei nötig, um eine vernünftige Mission erstellen zu können.



KLEEBLATT | Die Kampagne in **OFP 2** bestreiten Sie genau wie in **Arma 2** in einem Vierer-Squad.



JEEP OFP 2 | Die Fahrzeugdetails kommen nicht an die Klasse von **Arma 2** ran.

JEEP ARMA 2 | Dank aktuellem Patch und Mods sehen die Fahrzeuge noch besser aus.



ATMOSPHÄRE

Ein Taktik-Shooter lebt von der Atmosphäre, die beim Kriechen durch den virtuellen Wald oder dem Stellungskampf im Dorf entsteht. Jede falsche Bewegung könnte die letzte sein und man fühlt sich ins gnadenlose Kampfgeschehen hineinversetzt. Die Grundlage für eine entsprechende Stimmung beim Spielen hat Codemasters mit einer stilvollen Grafik geschaffen. Doch was nutzt eine hübsche, farblich an die Missionsbedingungen angepasste Optik, wenn wir regelmäßig auf merkwürdige Animationen und Ungereimtheiten stoßen? Ihre Team-Kameraden beispielsweise bewegen sich und antworten wie Roboter. Und wenn Sie einen gegnerischen Soldaten aufs Korn nehmen, bleibt er meist wie angewurzelt stehen, bis er letztendlich den Geist aufgibt. Solche Details sorgen dafür, dass die Umgebung doch eher steril und leblos daherkommt. Da wäre eindeutig noch mehr möglich gewesen!



BEWEGUNG! | Der Kamerad feuert aus allen Rohren, bewegt sich aber kein bisschen.



GRAFIKPRACHT | Je nach Mission ändert sich die Farbgebung. Jedoch wirken die Figuren sehr steif.

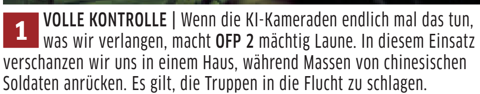
MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Packende Taktik-Gefechte ja, echtes Simulationsfeeling nein!“

Nach gut zwei Tagen ordentlich geskriptetem Kriegsspiel flimmert der Abspann über den Monitor – der Kampf um die Insel Skira ist vorbei. Ungläubig reibe ich mir die Augen. Das war alles? Die Missionen haben schon Spaß gemacht, keine Frage. Aber mit der **OFP**/**Arma**-Reihe hat **Dragon Rising** so viel gemein wie Äpfel mit Zitronen. Beides ist Obst, klar, aber es gibt da doch eindeutige Geschmacksunterschiede. So auch bei **OFP: Dragon Rising**. Von einer echten Militärsimulation ist das Spiel ziemlich weit weg, was ich persönlich sehr, sehr schade finde. Die Gefechte sind knackig und fordernd, spielen sich aber mehr wie in einem Taktikshooter der Marke **Ghost Recon Advanced Warfighter**. Selbst im Hardcore-Modus stellt sich kein richtiges Simulationsgefühl ein, dazu braucht es schon mehr, als einfach das komplette HUD wegzulassen. **Operation Flashpoint: Dragon Rising** ist kein schlechtes Spiel geworden, aber dem wahren Simulationsfan dürfte es sauer schmecken wie eine Zitrone.

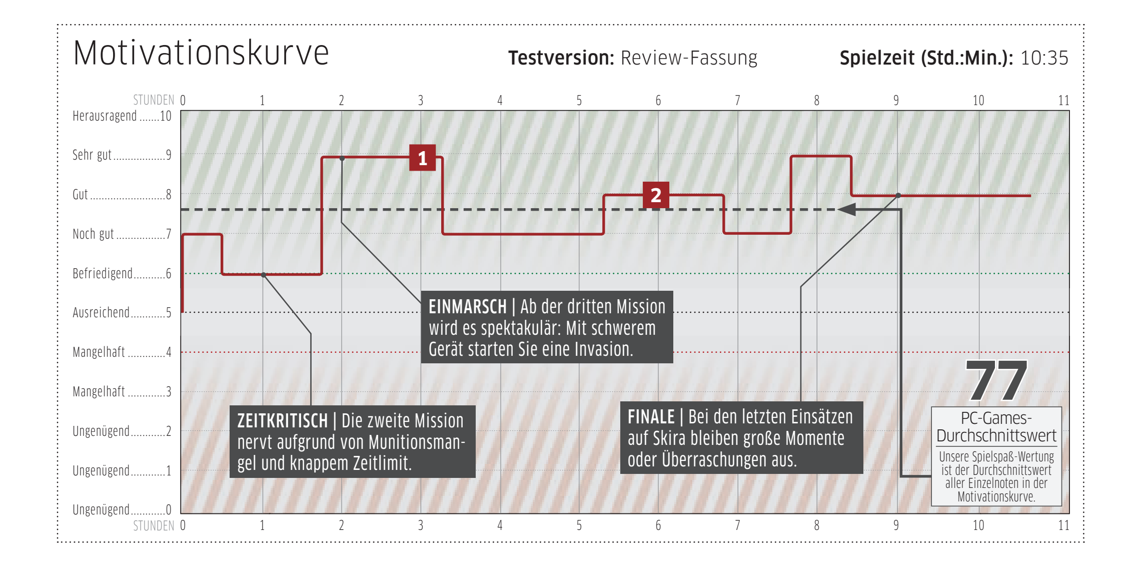




1 **VOLLE KONTROLLE** | Wenn die KI-Kameraden endlich mal das tun, was wir verlangen, macht **OFP 2** mächtig Laune. In diesem Einsatz verschanzen wir uns in einem Haus, während Massen von chinesischen Soldaten anrücken. Es gilt, die Truppen in die Flucht zu schlagen.



2 **ABGEHOBEN** | Nach einer hitzigen und langwierigen Verfolgungsjagd durch den Wald, in dem uns mehrere feindliche Spezialkommandos auflauerten, empfängt uns ein Transporthubschrauber auf dem Landeplatz. Selbst fliegen darf man den Vogel jedoch nicht.



MEINE MEINUNG | *Lukasz Ciszewski*



„Wer auf **Ghost Recon** steht, kann **OFP 2** eine Chance geben.“

Ich bin bei Weitem nicht so ein Militär-Shooter-Freak wie Kollege Weiß. Aber Hardcore-Zocker scheint **OFP 2** dann doch nicht anzusprechen. Wen dann? **Modern Warfare**-Liebhaber wie mich? Nein, dafür sind die Gebiete zu groß und der Spielverlauf zu taktisch. Eher erinnert mich **Dragon Rising** an die alten **Ghost Recon**-Teile mit mehr Wiesen und Wäldern sowie einer wundervollen Optik. Was mich enttäuscht hat, war der Mangel an Story. Denn nach dem aufwendigen, kunstvollen Intro rund um die Konfliktparteien China, Russland und USA hätte ich erwartet, dass man besser mitbekommt, was genau auf der umkämpften Insel Skira passiert. Eine Beziehung zu den Team-Kameraden will ebenfalls nicht entstehen, weil die Jungs wie Roboter sprechen, laufen und ballern. Schockiert bin ich über die Fahrkünste der Kollegen. Statt elegant um Felsen und Bäume zu kurven, folgen sie stumpf der Luftlinie zum Zielort. Mit menschlichen Mitspielern gibt es dieses Problem natürlich nicht, sodass **OFP 2** im Multiplayer eindeutig mehr Laune macht.

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING



Ca. € 45,-
8. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Aktivierung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmiges Gesamtbild mit malerischen Landschaften und tollen Lichteffekten. Jedoch enttäuschen die roboterartigen Animationen von Freund und Feind.
Sound: Die deutsche Synchronisation wirkt stellenweise sehr merkwürdig und falsch betont. Schüsse und Artillerieeinschläge überzeugen.
Steuerung: Das Radialmenü ist nett gemeint, aber unausgereift. Man muss sich durch zu viele Unterpunkte klicken, zudem verschwindet es nicht automatisch, wenn man einen Befehl ausgesucht hat. Ansonsten gewöhnt man sich schnell an die komplexe Steuerung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne, Player versus Player
Zahl der Spieler: 2 bis 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,4 GHz Dual Core, Nvidia 7600GT oder Ati X1800XL, 1 GB RAM, Direct X 9.0c
Empfehlenswert: Quadcore-Prozessor, 512-MB-Grafikkarte, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Selten kommt man einem feindlichen Soldaten wirklich nahe. Man kämpft über große Entfernungen, sodass die Gefechte sehr abstrakt wirken. Bluteffekte haben die Entwickler nur ganz dezent eingesetzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir verfügten über eine Testfassung, die noch einige Ungereimtheiten aufwies. So gab es Lags im Multiplayer und unschöne Grafikfehler, die laut Codemasters bis zur Veröffentlichung behoben werden sollen.

PRO UND CONTRA

- \+ Stilvolle und aufwendig beleuchtete Grafik mit riesigen Schlachtfeldern
- \+ Vielzahl an Waffen
- \+ Fesselnde Kampagne
- \+ Tolle Soundkulisse
- − KI-Aussetzer der Kameraden stören den Spielfluss
- − Bei manchen Missionen hilft nur Trial & Error
- − Keine Schnellspeicherfunktion
- − Eingeschränkte Befehlsmöglichkeiten
- − Umständliches Radial-Menü

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **77**



HAARIG | Der Kampf gegen mehrere Gegner erfordert Vorsicht, damit Sie nicht umzingelt werden.

HILFE | Ab und zu haben Sie Mitstreiter bei sich, die Sie tatkräftig und selbstständig unterstützen.

HARTE BROCKEN | Die Echsenmenschen, auf die Sie später treffen, stecken einigen Schaden weg.

NICHT TREFFEN LASSEN | Oger sind die stärksten Gegner, ihnen sollten Sie lange aus dem Weg gehen.

Risen

AUF EXTENDED-DVD
- 40 Minuten Video zum Spiel

AUF DVD
- Videos zum Spiel

Von: Sebastian Weber

Nach drei Jahren meldet sich Piranha Bytes mit einem neuen Rollenspiel zurück. Droht wieder ein Bug-Debakel?

FÜR SAMMLER

Publisher Deep Silver bringt Risen auch in einer Collector's Edition auf den Markt:

Für knapp 55 Euro bekommen Sie einen Comic, den Soundtrack (auch in der normalen Version enthalten), die Karte der Insel Faranga, eine Making-of-DVD, ein A1-Poster mit Entwicklerautogrammen, den Zugangscode für die Beta des nächsten Piranha-Bytes-Spiels, ein Artbooklet und ein Stickerset.

In den vergangenen Monaten überfluteten Deep Silver und Piranha Bytes die Spieler mit immer mehr Informationen zu ihrem Rollenspiel **Risen**. Man erfuhr, wie das Magie- und Kampfsystem funktioniert, welche Fraktionen es in der Spielwelt gibt, was es mit den mysteriösen Tempeln auf sich hat und so weiter. Was die Fans der **Gothic**-Reihe und der legendären deutschen Entwickler nach dem **Gothic 3**-Debakel vor etwa drei Jahren aber wohl am brennendsten interessiert, ist die Frage nach der technischen Qualität des Fantasy-Epos.

Absolut fehlerfrei. Diese Aussage würde sicher jeder von Ihnen nun gerne an dieser Stelle lesen – jedoch müssen wir Sie enttäuschen, auch in **Risen** haben sich hier und da Fehler eingeschlichen. Unfertig, unspielbar, eine Zumutung – was man nach dem Release von **Gothic 3** in den Foren dieser Welt lesen konnte, trifft aber nicht zu, ganz im Gegenteil: Während unserer Spielzeit von zusammengezählt etwa 100 Stunden auf drei verschiedenen Rechnern stürzte **Risen** selten ab, die Bugs, die auffielen, lassen sich an beiden Händen abzählen und fallen nicht übermäßig ins Gewicht (siehe Kasten „Fehler über Fehler? Bug-Report"). Hier darf, nein muss man Piranha Bytes ein großes Lob aussprechen, denn ein so ausgereiftes Spiel hatte sicherlich keiner erwartet.

Doch fangen wir von vorne an: Zu Beginn von **Risen** strandet der Namenlose Held, in dessen Haut Sie schlüpfen, am Strand der Insel Faranga, ohne Erinnerung und somit ohne eine Ahnung, wo er ist und aus welchem Grund er sich dort befindet. Durch die Erkundung des Eilands finden Sie schnell heraus, dass es zwei große Fraktionen in der Spielwelt gibt, den Weißen Orden und die Banditen, die sich beide um mysteriöse Tempel und mit Monstern zanken. Während Erstgenannte die Bevölkerung unterdrücken und ausbeuten, arbeiten die Banditen dem entgegen. Im Verlauf der Geschichte steht es Ihnen offen, sich einer der beiden Parteien anzuschließen, ab dem zweiten Akt (von insgesamt vier) macht es aber kaum mehr einen Unterschied, abgesehen von den erlernbaren Talenten. Das Problem: Im ersten Akt von **Risen** erkunden Sie die Insel, erhalten ständig neue Aufgaben, lernen NPCs kennen, bauen Ihren Charakter aus und so weiter – sie machen also genau das, was ein gutes Rollenspiel auszeichnet. Nach einigen Stunden gelangen Sie jedoch an den Punkt, an dem Sie sich für eine der „Gilden" entscheiden müssen, um weiterzukommen; dadurch legen Sie sich fest, ob Sie künftig den Stabkampf beziehungsweise die Magie erlernen möchten (aufseiten des Weißen Ordens) oder sich lieber auf Schwert- oder Axtkampf konzentrieren (das Spezialgebiet der Banditen). Mehr Einfluss hat die Entscheidung im Grunde nicht, denn egal welche Gruppierung Sie wählen, ab diesem Zeitpunkt verläuft die Story von **Risen** gleich und schwächelt mehr und mehr. Akt 2 lässt Sie noch über die Insel hetzen und allerlei Nebenquests lösen, doch die letzten beiden Akte führen Sie nur noch in triste, dunkle Tempelruinen und Katakomben, in denen Sie sich Stunde um Stunde mit immergleichen Gegnern herumschlagen – ein kleines Ärgernis.

Die Mängel in Sachen Story machen sich allerdings erst im letzten

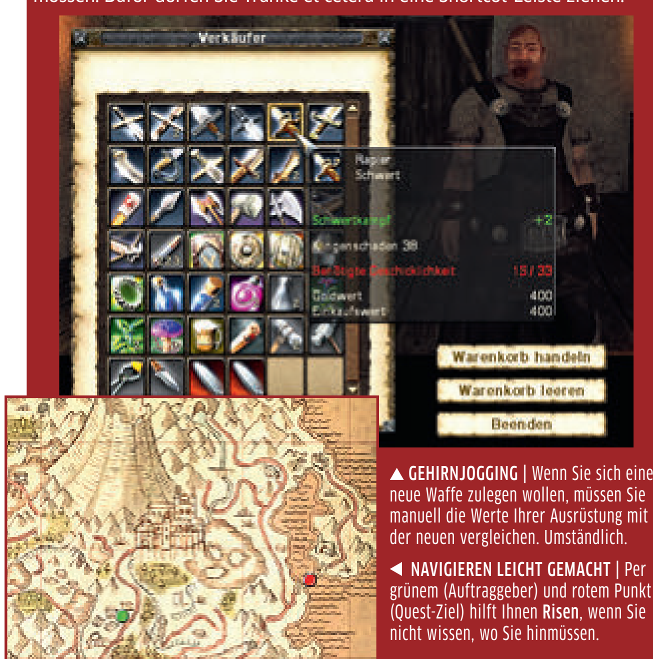
KLAPPERGESTELL | Per Zauber beschwören Sie ein Skelett (siehe Bildmitte), das Ihnen beisteht.

ABSTAND | Bei starken Gegnern halten Sie sich mit Fernwaffen am besten im Hintergrund.

NICHT PERFEKTE BENUTZERFÜHRUNG

Die Gothic-Teile zählten in Sachen Bedienkomfort nicht gerade zu den Topspielen. Für Risen besserte Piranha Bytes aber einige Punkte aus.

Risen punktet bei Aspekten wie etwa dem Questlog. Dort steht der jeweilige Dialog mit einer Zusammenfassung dessen, was Sie zu tun haben. Eine Questkarte zeigt zudem, wo Sie hinsollen und wo der Auftraggeber wartet. In der Spielwelt helfen Wegweiser bei der Orientierung.
Negativ fallen dagegen Inventar und Kaufmenü auf. Dort fehlt eine Vergleichsfunktion, sodass Sie die Werte Ihrer Ausrüstung im Kopf nebeneinanderstellen müssen. Dafür dürfen Sie Tränke et cetera in eine Shortcut-Leiste ziehen.



▲ **GEHIRNJOGGING** | Wenn Sie sich eine neue Waffe zulegen wollen, müssen Sie manuell die Werte Ihrer Ausrüstung mit der neuen vergleichen. Umständlich.

◀ **NAVIGIEREN LEICHT GEMACHT** | Per grünem (Auftraggeber) und rotem Punkt (Quest-Ziel) hilft Ihnen **Risen**, wenn Sie nicht wissen, wo Sie hinmüssen.

Drittel der Spielzeit deutlich bemerkbar; bis dahin haben Sie also etwa 20 bis 25 Stunden feinster Rollenspiel-Kost vor sich. Denn genau wie in Gothic und Gothic 2 hat es Piranha Bytes geschafft, eine glaubwürdige Welt voller liebenswerter, ruppiger oder skurriler Charaktere zu erschaffen. Und obwohl viele der Quests eher traditioneller Natur sind, Sie also Besorgungen machen, eine bestimmte Zahl an Monstern umhauen sollen oder Ähnliches, macht es Spaß, die Insel zu erkunden und den vielen Charakteren unter die Arme zu greifen. Neben den Standard-Jobs stechen Episoden hervor, bei denen Sie zum Beispiel einem Wolf folgen sollen, der wiederum der Fährte eines Vermissten folgt. Einige der Quests stellen Sie zudem vor Entscheidungen. Nachdem Sie etwa dem Schmied des Banditenlagers Teile für ein goldenes Schwert gebracht haben, händigt er Ihnen das Prachtstück aus, damit Sie es begutachten können. Wenn Sie die Klinge dann für sich behalten, lösen Sie die Aufgabe, einen Gegenstand zu finden, der Ihnen den Zugang zum Don der Banditen ermöglicht, spielend. Jedoch verscherzen Sie es sich dann mit dem Schmied, der ab sofort nicht mehr mit Ihnen handelt oder Sie ausbildet. Falls Sie ihm das Schwert dagegen wieder aushändigen, brauchen Sie einen Batzen Gold, damit er Ihnen sein Meisterstück überlässt. Dafür kommen Sie dann aber ebenso zum Don und dürfen weiterhin mit dem Schmied Ihre Geschäfte machen. Solche Szenen haben zwar keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf, da sie sich nur auf die einzelne KI-Person beziehen, zu leichtfertig sollten Sie aber dennoch nicht handeln.

Die Spielwelt ist – im Vergleich zu Gothic 3 – erfreulich überschaubar, da Sie meist zwischen der Vulkanfestung, dem Hauptquartier des weißen Ordens, dem Banditenlager und der einzigen

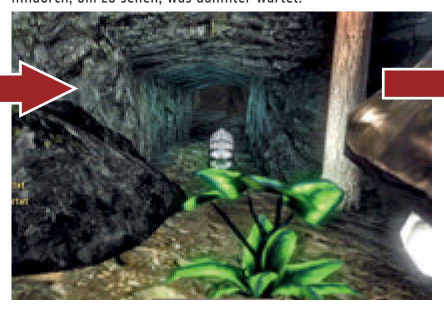
RÄTSELHAFT

In den Tempeln, die Sie im Verlauf der Spielzeit durchforsten, warten immer wieder kleine Denkaufgaben und Hindernisse auf Sie. Wir zeigen Ihnen ein typisches Beispiel.



▲ **WIE GEHT'S WEITER?** | Wir kommen an eine Brücke, die jedoch hochgezogen ist, sodass wir nicht über den Abgrund kommen. Irgendwo in der Nähe muss es also einen Mechanismus geben, um den Steg herunterzulassen. Da wir uns in einer Antimagie-Zone befinden, hilft der Schwebezauber nicht.

▼ **VERKRIECH DICH NICHT** | In einem Raum vor dem Abgrund entdecken wir ein Loch in der Wand. Mithilfe des Nautilus-Zaubers verwandeln wir uns in eine Schnecke und krabbeln hindurch, um zu sehen, was dahinter wartet.





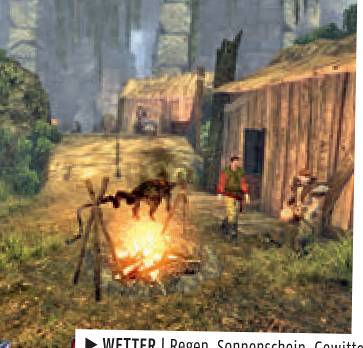
▲ **GESCHAFFT** | Nachdem wir einige Gegner um die Ecke gebracht haben, erreichen wir eine Seilwinde, welche die zuvor genannte Zugbrücke herablässt. Der Weg ist frei. Solche einfachen Rätsel gibt es in **Risen** zuhauf. Obwohl sie wenig innovativ sind, lockern sie den Spielverlauf auf.

GLAUBHAFTE SPIELWELT

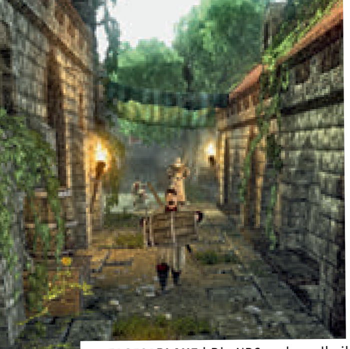
Piranha Bytes bemüht sich darum, eine realitätsnahe Spielwelt zu gestalten. Anhand von drei Beispielen zeigen wir Ihnen, was Risen alles zu bieten hat, aber auch, wo sich die Entwickler Logiklücken erlaubt haben.




▶ TAG UND NACHT | Ein fließender Tag-und-Nacht-Wechsel sorgt für Stimmung. Er nimmt auch Einfluss auf den Spielverlauf, denn nachts schlafen NPCs und Monster.




▶ WETTER | Regen, Sonnenschein, Gewitter – das alles ist in **Risen** möglich. Ein plötzlicher Wetterumschwung erschwert zum Beispiel die Sicht.




▶ TAGESABLAUF | Die NPCs gehen alle ihrem Tagewerk nach. Jedoch ist der Tagesablauf an den Helden gekoppelt. Wenn Sie bis mittags schlafen, stehen auch die NPCs erst dann auf. Unglaubwürdig.

Metropole, der Hafenstadt, hin und her reisen. 14 Teleportsteine, die Sie in der Spielwelt finden können, beamen Sie zudem an sinnvoll platzierte Orte, sodass sich die Laufwege umso mehr reduzieren, je weiter Sie im Abenteuer vorankommen.

Piranha-Bytes-typisch funktioniert die Entwicklung Ihres Charakters. Für jede erfüllte Aufgabe erhalten Sie Geld und Erfahrungspunkte, die wiederum nötig sind, um in den Erfahrungsstufen aufzusteigen. Doch statt dann in einem Talentbaum fröhlich Skill-Punkte zu verteilen, wie es in den meisten Rollenspielen üblich ist, erhalten Sie in Risen sogenannte Lernpunkte – Gothic-Veteranen fühlen sich hier gleich heimisch. Mit diesen und dem nötigen Kleingeld lernen Sie Begabungen wie Schwertkampf, Alchemie und so weiter bei den vielen Lehrmeistern in der Spielwelt, wobei nicht jeder Sie bis zur Meister-Stufe ausbilden kann. Was sich nun auf den ersten Blick wie Gängelung des Spielers liest, macht die Welt deutlich glaubwürdiger als andere Fantasy-Universen, in denen dem Helden das Wissen aus einer unbekannten Quelle zuzufliegen scheint. Die einzigen Negativpunkte an diesem System: Sie müssen ständig zu den angesprochenen Lehrmeistern zurück, was zumindest anfangs in viel Gelaufe ausartet. Außerdem wäre eine etwas ausgewogenere Abstufung sinnvoll gewesen, in der Sie die Lernpunkte erhalten. Zu Beginn des Abenteuers könnte der Held deutlich mehr dieser Zähler vertragen, um wichtige Talente zu lernen. Dagegen steigt das Konto gegen Ende von Risen immer mehr an, weil es kaum mehr Sinn hat, sich bestimmte Begabungen beibringen zu lassen. Da es neben den Waffen-Skills noch einige Berufe zu erlernen gibt (siehe Kasten „Selbst ist der Mann"), legt man sich schnell auf ein paar wenige Aspekte fest, die man zuerst verfolgt.

Anfangs steht sicher der Kampf im Vordergrund, da die Insel voller Gefahren steckt. Ob Seegeier, Wildschweine, Wölfe, Banditen und Piraten oder später noch fiesere Monster – sie alle lassen Ihren Helden schnell ins Gras beißen. Deshalb sollten Sie die offensiven Talente möglichst frühzeitig ausbauen und die Speicherfunktion häufig nutzen. Denn selbst ein Meister im Schwertkampf kann einem Rudel Wölfe unterliegen. Das Kampfsystem erfordert nämlich ein wenig Timing: Wenn Sie einen Angriff starten, müssen Sie am Ende der Bewegung des Charakters direkt noch einmal klicken, damit er die nächste Attacke ohne Unterbrechung ausführt. So entstehen verheerende Kombos, solange Sie nicht von einem Konter Ihres Gegners unterbrochen werden. Feindliche Angriffe wehren Sie mithilfe der rechten Maustaste ab. Dann versteckt sich Ihr Held hinter seinem Schild oder blockt mit der Waffe den Gegner ab. Jedoch macht genau das die Kämpfe in Risen auch langweilig. Solange Sie Ihren menschlichen Kontrahenten (mit Schild auch den tierischen) frontal begegnen, können diese so gut wie keine Treffer landen, wenn Sie blocken. In dieser Position warten Sie ab, bis Ihr Gegenüber seinen Angriff erfolglos geschlagen hat, und kommen dann hinter der Deckung hervor, um selbst zuzuschlagen. Dadurch kommt in den Scharmützeln wenig Tempo und

SELBST IST DER MANN


Spruchrollen schreiben


Tränke brauen

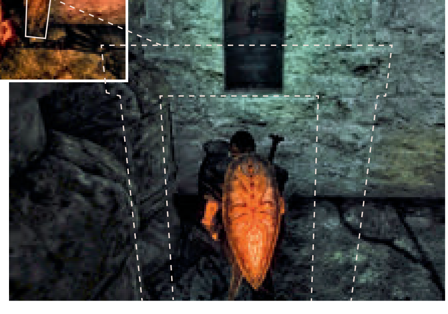

Schmieden

Wie in allen anderen Piranha-Bytes-Rollenspielen dürfen Sie auch in Risen nützliche Dinge selbst herstellen. Ob Zauberspruchrollen, Heiltränke oder mächtige Zweihänder-Schwerter: Mit der passenden Ausbildung und den richtigen Zutaten steht dem Hobby-Handwerk nichts im Wege. Während Sie die Erstellung der Spruchrollen nur einmal lernen und dann die entsprechende Zauberrune beziehungsweise den richtigen Kristall als Zutat Ihr Eigen nennen müssen, nimmt bei der Alchemie und dem Schmieden Ihr Talentwert Einfluss auf den Erfolg. Unerfahrene Helden brauen nur schwache Tränke oder fertigen nur einfache Schwerter. Erst wahre Meister erschaffen die mächtigeren Helferlein. Es ist also eine schwerwiegende Entscheidung, ob Sie sich diese Talente direkt zu Beginn lehren lassen oder nicht.

- + Sie können sich wichtige Helfer selbst erstellen.
- + Viele der einzigartigen Dinge, etwa mächtige Schwerter, erlangen Sie nur, wenn Sie diese selbst herstellen.
- + Einfaches System, Sie benötigen nur die Zutaten.
- − Hoher Lernpunkte-Aufwand, um Talente auszubauen.
- − Mancher Lehrmeister ist schwer zu finden.

FEHLER ÜBER FEHLER? BUG-REPORT





▲ **WO BIN ICH?** | Sobald wir das Haus durch die Türe verlassen wollen, teleportiert uns **Risen** in den ersten Stock des Gebäudes zurück. Nur schleichend gelangen wir ins Freie. Zum Glück ein einmalig auftretender Fehler.



UNSICHTBARER DRITTER | Ein durchsichtiger Gegner verfolgt uns lange und spricht sogar mit uns. Erst die Rekruten der Inquisition räumen ihn aus dem Weg. Das ist etwas nervig.

Seit Gothic 3 sind die Spieler skeptisch, da Piranha Bytes' bisher letzter Titel in katastrophalem Zustand auf den Markt kam. Wie sieht es diesbezüglich bei Risen aus?

Die Qualitätssicherung hat bei **Risen** ganze Arbeit geleistet. In knapp 100 Stunden Spielzeit auf drei verschiedenen Systemen stürzte **Risen** selten ab und es kam nur zu wenigen Bugs. Hier und da flimmerte mal eine Textur oder aber ein Charakter blieb an einem Objekt in der Welt beziehungsweise in einem Dialog hängen, sodass er seine Gesprächszeile mehrmals wiederholte. Gravierendere Mängel waren ein unsichtbarer Gegner, den schließlich Rekruten der Inquisition für uns besiegten, und der Umstand, dass wir in einem Haus im ersten Stock landeten, wenn wir durch die Türe nach draußen wollten. Solche Fehler traten allerdings sehr selten auf. Hin und wieder machten sich dafür Aussetzer der KI bemerkbar, wodurch sich zum Beispiel Monster per Pfeil und Bogen in eine Falle schieben ließen, sodass sie von einem Felsen zerquetscht wurden. All diese Fehlerchen fielen aber kaum ins Gewicht, da sie zu selten waren, als dass sie sich negativ auf den Spielspaß ausgewirkt hätten. Nicht funktionierende Speicherstände wie seinerzeit bei **Gothic 3** gab es während unserer Tests nicht – eine runde Sache also!



AUFPASSEN | Den Aschebestien sollten Sie anfangs aus dem Weg gehen, sie sind ähnlich stark wie Oger.

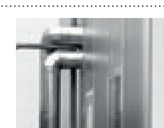
Spannung auf. Mit etwas Geschick können Sie die Attacken sogar kontern, wenn Sie im passenden Moment die rechte Taste noch einmal betätigen. Dauerhaftem Klicken der rechten Maustaste haben manche Gegner gar nichts entgegenzusetzen, sodass Sie damit jeden Hieb, der auf Sie einschlägt, kontern und somit selbst starke Gegner – wenn auch langsam – ohne Probleme niederschlagen können.

Sonst geht das Kämpfen in **Risen** reibungslos von der Hand. Wenn Sie die rechte Maustaste zum Blocken gedrückt halten, zentriert sich die Kamera auf den anvisierten Gegner und Ihr Held behält diesen im Fokus – dreht sich also automatisch in die Richtung, in die sich sein Kontrahent bewegt. Wechseln Sie auf den Fernkampf, erscheint ein Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms und die Kamera blickt über die Schulter Ihres Charakters. Das erleichtert das Zielen, wobei Sie die ballistische Flugbahn des Pfeils mit einberechnen sollten, um zu treffen. Das gleiche System greift bei den offensiven Zaubern, etwa dem Feuerball. Auch hier zeigt Ihnen ein Fadenkreuz, wohin die Flammenkugel fliegt.

Das Magiesystem ist sehr ausgewogen. Wenn Sie sich den Magiern anschließen und sich dort ausbilden lassen, steht Ihnen die gesamte Palette an Zaubern offen. Doch auch wenn Sie den Kämpferweg einschlagen, stellt das keinen Nachteil dar. Sobald sie gelernt haben, wie man Spruchrollen erstellt, zaubern auch die grobschlächtigsten Naturen wie die Großen, obwohl es etwas umständlich ist, da Sie immer erst die nötigen Zutaten suchen müssen (siehe Kasten „Selbst ist der Mann").

Obwohl hier einige Punkte bemängelt werden, ist das alles Meckern auf hohem Niveau. Piranha Bytes gelingt es, sich mit **Risen** nach dem anfangs angesprochenen **Gothic 3**-Debakel im Bezug auf technische Qualität und Game-Design zu rehabilitieren. Und auch in Sachen Grafik bringen die deutschen Rollenspielexperten stimmige Bilder auf den Bildschirm. Zwar zeigt sich **Risen** dadurch hardwarehungrig, doch die Insel, auf der Ihr Abenteuer spielt, glänzt mit glaubhafter Flora, atmosphärischen Lichtspielen – ob am Tag oder in der Nacht –, realistischen Wettereffekten und vielen Details am Wegesrand. Lediglich die Bewegungen der Figuren wirken aufgrund weniger Animationsstufen hin und wieder etwas hölzern. Zusätzlich zur hübschen optischen Präsentation dürfen Sie mal ruhigen, mal stürmischen oder auch bedrohlichen Orchesterstücken lauschen, die – wie bei den **Gothic**-Spielen – Kai Rosenkranz komponierte. Etwas mehr Abwechslung hätte dem Soundtrack zwar gut getan; den Punkt, an dem die Soundkulisse nervt, erreicht **Risen** aber nie – im Gegenteil. Insgesamt ist **Risen** also genau das, was **Gothic 3** vor drei Jahren hätte sein sollen: ein durchweg gelungenes Rollenspiel, mit kleinen Abzügen. Fans der **Gothic**-Reihe bekommen also exakt das, was sie von den Essener Entwicklern erwarten. Und stünde statt **Risen Gothic 4** auf der Verpackung, Sie würden den Unterschied nicht bemerken – der Publisherwechsel hat Piranha Bytes sichtlich gut getan. Und wenn man den Abspann aufmerksam verfolgt, deutet sich ohne Frage eine Fortsetzung oder zumindest ein Add-on an. Wir freuen uns darauf, Ihnen irgendwann zu berichten, wie es mit **Risen** weitergeht. ❑

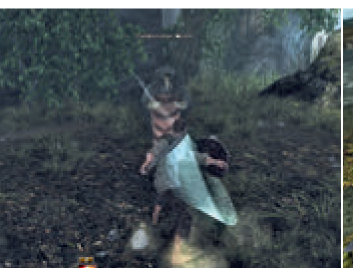
MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*





„Heißt zwar anders, schmeckt aber wie Gothic!"

Mir ist es ja völlig schnuppe, ob Piranha Bytes' Spiel nun **Risen**, **Gothic** oder „Die Abenteuer des Namenlosen" heißt – Hauptsache, der Inhalt stimmt. Und das tut er bislang besser als erwartet. Von der ersten Spielminute an fühlt man sich an **Gothic** erinnert, und zwar an die guten Seiten. Die NPCs ruppig, wie man es mag, der Held unerfahren und ein echtes Weichei, das erst mal vor jedem Scavenger und Goblin – Verzeihung, die heißen ja jetzt Seegeier und Gnom! – davonläuft. Angenehm viele Quests halten bei Laune und sorgen für reichlich gutes Rollenspielgefühl. Doch, ich bin positiv von **Risen** überrascht, vor allem weil es erstaunlich bugfrei ist. Schade, dass ich es nur bis zum Ende von Kapitel 2 spielen konnte. Liebe Redaktionsleiter, gebt mir mehr Freizeit! Jetzt sofort!



1 **SCHWÄCHLING** | Wir haben uns aufgemacht, das Banditenlager zu erkunden. Kurz nach dem Start von **Risen** ist unser Held noch ein Waschlappen und muss vor jeder Ratte flüchten. So fordern selbst die einfachsten Kämpfe heraus. Ein schöner Start für ein Rollenspiel.



2 **KOMPLEX** | Wir helfen der Piratenbraut Patty, den Schatz ihres Vaters zu finden, und geraten so mit anderen Freibeutern aneinander. Diese etwas langwierige Quest macht Spaß und wir freunden uns regelrecht mit dem Weibsbild an, machen uns gar Sorgen um sie.



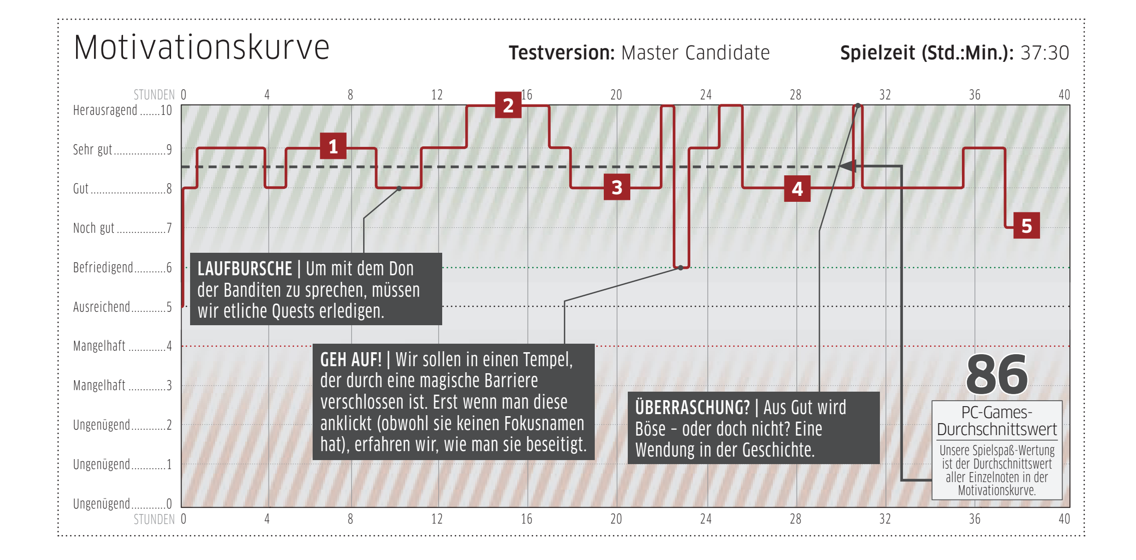
3 **FIESE KERLE** | Nachdem wir einen der größeren Tempel erkundet und dort die ersten Echsenmenschen getroffen haben, überfluten die „Schuppigen", wie die Bevölkerung sie nennt, Faranga. Doof daran: Die Jungs sind harte Brocken und hauen den Helden ohne Probleme um.



4 **EIN TEMPEL NACH DEM ANDEREN** | In den letzten beiden Akten rennen Sie fast nur noch durch Tempelanlagen und Katakomben, um wichtige Artefakte zu besorgen. Dieser Part ist leidlich spannend und auf Dauer trist. Da dort jedoch jede Menge harter Gegner auf Sie warten, kommt zumindest durch die Kämpfe etwas Spannung auf, die Story könnte allerdings etwas mehr Tempo vertragen.

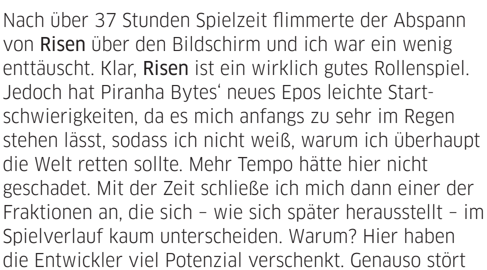


5 **ÜBERRASCHENDER SCHLUSS** | **Risen** endet unerwartet unspektakulär. Nachdem Sie alle nötigen Quests erfüllt haben, um dem Endgegner gegenüberzutreten, schlagen Sie sich durch einen zu einfachen Kampf, bei dem es lediglich auf ein wenig Geschick ankommt, um den richtigen Moment zu erwischen. Ein komplexerer Schlussteil wäre für ein derart umfangreiches Rollenspiel wünschenswert gewesen.



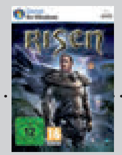
MEINE MEINUNG | Sebastian Weber

„Risen ist das, was Gothic 3 hätte sein sollen: ein rundum gelungenes Rollenspiel."



Nach über 37 Stunden Spielzeit flimmerte der Abspann von **Risen** über den Bildschirm und ich war ein wenig enttäuscht. Klar, **Risen** ist ein wirklich gutes Rollenspiel. Jedoch hat Piranha Bytes' neues Epos leichte Startschwierigkeiten, da es mich anfangs zu sehr im Regen stehen lässt, sodass ich nicht weiß, warum ich überhaupt die Welt retten sollte. Mehr Tempo hätte hier nicht geschadet. Mit der Zeit schließe ich mich dann einer der Fraktionen an, die sich – wie sich später herausstellt – im Spielverlauf kaum unterscheiden. Warum? Hier haben die Entwickler viel Potenzial verschenkt. Genauso stört mich, dass ich zwei Akte lang hauptsächlich durch dunkle Tempelruinen hetze, um seltsame Artefakte, Waffen und Rüstungen zu suchen, und dabei immer wieder dieselben Monster ummähe und dass die Geschichte am Ende zu vorhersehbar wird. Aber: Zum Weiterspielen motiviert **Risen** dennoch. Die raue Welt mit ihren ruppigen Charakteren schafft es, dass man als Spieler streckenweise so tief in sie eintaucht, dass man tatsächlich eine Beziehung zu manchem NPC aufbaut. Dank des typischen Piranha-Bytes-Spielverlaufs inklusive Charakterentwicklung über Lehrmeister und der Tatsache, dass **Risen** verblüffend fehlerfrei daherkommt, ist der Titel eben genau das, was **Gothic**-Fans erwarten.

RISEN



Ca. € 45,-
2. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Tages-Kopierschutz, keine Online-Aktivierung nötig. Einzige Einschränkung: Die Spiel-Disc muss sich im Laufwerk befinden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmungsvolle Lichteffekte und glaubwürdige Vegetation. Jedoch stören etwas hölzerne Animationen der Charaktere und die hohen Hardware-Anforderungen.
Sound: Schöne Orchestermusik, die sich der Atmosphäre der verschiedenen Orte und Situationen anpasst. Etwas mehr Abwechslung hätte aber gut getan.
Steuerung: Einfache Kombination aus Tastatur und Maus. Dank Shortcut-Leiste verlieren Sie auch in hektischen Kämpfen nicht die Kontrolle.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon X2 3800+/Core 2 Duo E6300, Radeon HD 3870/Geforce 8800 GT, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Phenom II X4 940 BE/Core 2 Duo E8500, Radeon HD 4870/1G/Geforce GTX 260/216, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista)

Hilfreiche Tuning-Tipps zum Spiel finden Sie auf Seite 74!

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Spielwelt von **Risen** ist rau: Die Charaktere greifen hin und wieder zu deftigen Flüchen, es gibt Prostitution und Kämpfe bestimmen den Tagesablauf. Jedoch verzichtet Piranha Bytes auf explizite Darstellungen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Zum Test lag uns der Master Candidate vor, der im Presswerk für die Verkaufsversion verwendet wird. Die Version stürzte so gut wie nie ab und wies nur wenige Bugs auf (siehe Kasten „Fehler über Fehler? Bug-Report").

PRO UND CONTRA

- + Stimmige, nicht zu große Spielwelt, in der es aber viel zu entdecken gibt
- + Technisch ausgereift
- + Glaubwürdige Charakterentwicklung über Lehrmeister
- + Verschiedene Fraktionen, die sich anfangs unterschiedlich spielen, ...
- − ... deren Geschichte zum Ende hin aber zu ähnlich verläuft.
- − Auf Dauer eintöniges Kampfsystem
- − Die letzten beiden Akte sind im Vergleich zum Start zu trist.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**

CUSTOMIZED for YOUR GAMING

DPI SWITCH

BESCHICHTETE OBERFLÄCHE

4D-SCROLLRAD

72MHZ TURBOCORE

10 TASTEN
8 EINSTELLBAR

5-LED LICHTSYSTEM

TRACKING CONTROL UNIT

GERÄUSCHARME MAUSFÜßE

FREIE FARBAUSWAHL



Verändere das Farbenspiel der Maus ganz nach deinen Wünschen. Die fünf eingebauten LEDs können in einer Vielfalt verschiedener Farben leuchten, pulsieren, rotieren oder blinken.

MAKRO MANAGER



8 der 10 Tasten lassen sich nach eigenen Wünschen mit Angriffs-, Buff- oder Zaubersequenzen mit ultralangen Zeichenfolgen belegen. Speichere bis zu 40 Makros direkt auf der Maus ab.

TRACKING CONTROL UNIT



Die TCU ist ein einzigartiger Sensor, mit dem du die Laser-Leistung der Kone genau auf dein Mauspad anpassen kannst. Das Ergebnis: optimales Tracking bei minimalem Pick-Up Flight.



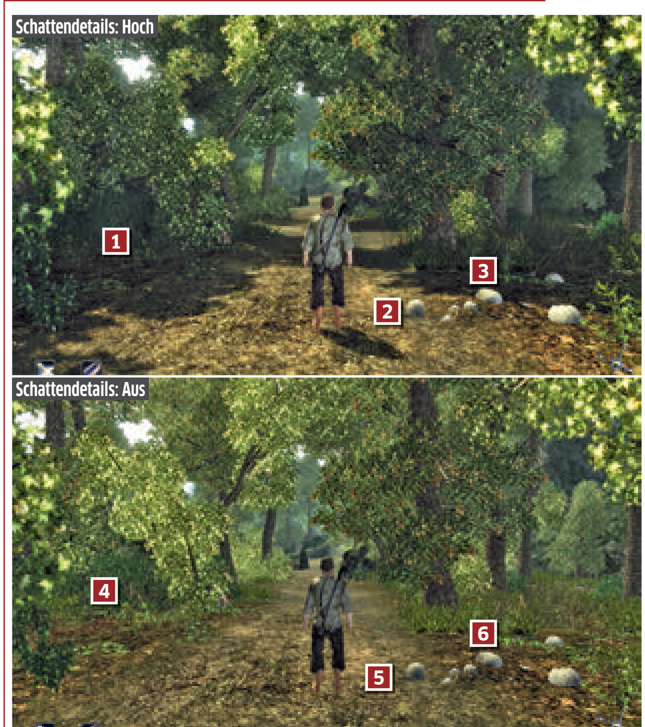
MAX CUSTOMIZATION
GAMING MOUSE

WWW.ROCCAT.ORG



Risen im Hardware-Check

TIPP 1: SCHATTEN AUSSCHALTEN



Das größte Tuning-Potenzial von bis zu 46 Prozent erzielen Sie, indem Sie auf Umgebungsverdeckung (Ambient-Occlusion, 1) sowie Figuren- (2) und Objektschatten (3) verzichten. Ohne Schatten (4, 5, 6) leidet jedoch die Atmosphäre.

Von: Frank Stöwer

Wer sich bei Risen auf die Insel begibt, braucht weder Technik-Schnitzer noch zu hohen Hardware-Hunger zu fürchten.

Nach den technischen Problemen mit **Gothic 3** entschied sich Piranha Bytes, die Engine für **Risen** mit Ausnahme einiger mathematischer Berechnungen komplett neu zu programmieren. So bietet **Risen** jetzt optische Finessen wie FP16-HDR, Tone-Mapping, Umgebungsverdeckung oder eine neue Shadow-Mapping-Technik. Des Weiteren hat man die Mehrkernunterstützung sowie das Streaming-System stark überarbeitet. Das Ergebnis: ein stabiler Code, dessen Hardware-Anforderungen moderat ausfallen.

Obwohl Piranha Bytes versucht hat, die neue Engine für Multithreading zu optimieren, zieht **Risen** keinen Leistungsgewinn aus einem dritten oder vierten CPU-Kern. So ist ein Zweikerner mit hohem Takt und großem Cache wie der Core 2 Duo E8400 oder der Athlon II X2 250 BE die ideale Rechenzentrale für das Rollenspiel.

Wie das Diagramm unten rechts zeigt, spielt die CPU ihre Leistung nur aus, wenn sie zusammen mit einer flotten Grafikkarte zum Einsatz kommt. Einsteigermodelle wie die 8800 GT oder HD 4770 sind mit allen Details in 1.680 x 1.050 überfordert – eine Reduktion der Auflösung auf 1.280 x 1.024 bringt immerhin ein Leistungsplus von bis zu 36 Prozent. Wir empfehlen mindestens eine GTX 260/216 oder HD 4870 mit 1 GB VRAM.

In puncto Speicher gilt: Ist Windows XP auf Ihrem PC installiert, reichen 2 Gigabyte. Vista-Nutzer benötigen dagegen 4 Gigigabyte. ❑

TIPP 2: MINIMALE VEGEATIONSDETAILS



Wird Grünzeug am Boden dargestellt (1), beansprucht das die Grafikkarte sowie den Prozessor. Rollenspieler mit einem schwachen System sollten die komplette Bodenvegetation für ein Leistungsplus von bis zu 25 Prozent ausschalten (2).

TIPP 3: KEINE TIEFENUNSCHÄRFE



Der Post-Effekt sorgt für eine realistische Optik, da weit entfernte Objekte (1, 2) unscharf gerendert werden. Dieser zusätzliche Render-Durchlauf kostet Grafikleistung. Wird er nicht ausgeführt (3, 4), steigt die Gesamtleistung um bis zu 11 Prozent.

KERNSKALIERUNG (1.680 X 1.050, 16:1 AF)

1 Kern
2 Kerne
4 Kerne

System: Core 2 Quad Q9650, Geforce GTX 285/1G, 2 x 2 GB DDR2-1066 (5-5-5-18); Vista x64 SP2, GF 190.62

Risen skaliert optimal mit einer Zweikern-CPU mit hohem Takt. Beim Vierkerner dagegen sinkt die Bildrate auf bis zu 25 Fps. Der größte Einbruch der Framerate auf 14 Fps ist bei nur einem Prozessorkern zu beobachten.

CPU-VGA-SKALIERUNG 1.680 X 1.050/NO AA + 16:1 AF

HD 4770/512M | 8800 GT | GTS 250/1G | HD 4870/1G | GTX 285

A64 X2 3800+ | C2D E6600 | C2Q Q6600 | Phenom II X3 720 BE | C2Q Q9650

System: 2 x 2 Gigabyte DDR2-1066 (5-5-5-18); Windows Vista x64 SP2, Geforce 190.62 (Q), Catalyst 9.8 (AI def)

Während der Wechsel von einem Athlon 64 X2 3800 auf einen C2Q Q9650 die Fps-Rate um maximal 32 Prozent steigert, ist die GTX 285 in Kombination mit dem X2 3800+ 79 Prozent schneller als die Einsteigerkarte, die Radeon HD 4770.

WITH SUPPORT FROM





BIST DU BEREIT?

VOTE DEINE FAVORITEN!

DIE MTV EUROPE MUSIC AWARDS 2009

DU ENTSCHEIDEST WER GEWINNT!

www.mtvema.com

IN PARTNERSHIP WITH







LOCAL SPONSORS





WITH SUPPORT FROM





Von: Lukasz Ciszewski

Die PC-Version des Action-Hits ist endlich da: Hat Capcom tatsächlich aus den Fehlern des Vorgängers gelernt?







NAHKAMPF | Die Bewohner im afrikanischen Dorf Kijuju sind völlig außer sich, als Elite-Cop Chris Redfield und seine Partnerin eintreffen.

Resident Evil 5

Was hat die Fan-Gemeinde damals geflucht: Da sollte eines der besten Actionspiele aller Zeiten endlich für den PC erscheinen und am Ende gab es eine riesige Enttäuschung. Warum? Technisch war die PC-Fassung von **Resident Evil 4** total verkorkst. Denn die Atmosphäre lebte von den famosen Licht- und Schatteneffekten. Warum auch immer, diese fehlten in der Umsetzung jedenfalls komplett. Held Leon Kennedy bewegte sich also durch graue, unansehnliche Levels, die einfach keine Horror-Stimmung vermitteln wollten. Das ist aber noch nicht alles. Die PC-Fassung besaß keine Maus-Unterstützung, die Tastatursteuerung war hakelig. Deshalb verdient **RE 4** den Titel „Schlimmste Konsolenportierung aller Zeiten". Erst ein Grafik-Patch sorgte für die Rettung der Optik. Seit der Ankündigung, dass der Nachfolger ebenfalls für PC erscheint, war die Skepsis also groß. Schafft es Capcom diesmal, einen anständigen PC-Shooter abzuliefern?

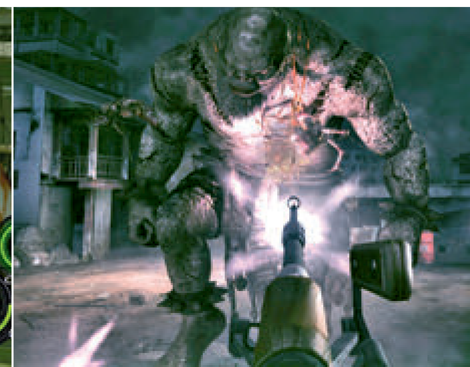
Im Auftrag der Bio-Terrorism Security Assessment Alliance (BSAA) besucht Held Chris Redfield das fiktive Dorf Kijuju in Afrika. Dort soll ein fieser Waffenhändler namens Ricardo Irving mit biologischen Waffen herumhantieren. Mit der attraktiven Partnerin Sheva Alomar an seiner Seite nimmt Chris den Kampf gegen Irving und den üblen Virus auf, der die Menschen zu hirnlosen Tötungsmaschinen mutieren lässt. Nebenbei plagen den Helden verwirrende Erinnerungen an seine verstorbene Partnerin Jill Valentine – ist sie vielleicht sogar noch am Leben?



WAFFENGEWALT | Die infizierten Dorfbewohner gehen mit Schraubenschlüsseln, Rohren und Äxten auf die Protagonisten los.



SPRUNGHILFE | Um Abgründe zu überwinden, müssen Chris Redfield und Sheva Alomar zusammenarbeiten.



ALTER BEKANNTER | In den seltenen Abendeinsätzen überfällt Sie der riesige Mutant, den man aus **Resident Evil 4** kennt.







WIDERLICH | Die ständig auftauchenden Level-Bosse sind meistens riesig und immer ekelhaft. Volle Punktzahl fürs Gegnerdesign!

HELFENDE HAND | Mit einem menschlichen Partner macht es mehr Spaß, die kooperativen Aufgaben zu bewältigen.

VOLLER DURCHBLICK

Die Rückkehr der 3D-Brille: Nvidias 3D-Vision verpasst Resident Evil 5 einen feinen dreidimensionalen Effekt.

Neben den Anschaffungskosten von 150 Euro für die Brille brauchen Sie zudem einen Monitor mit mindestens 100 Hertz, was bei einigermaßen modernen Geräten allerdings kein Problem sein sollte. Laut Nvidia eignen sich die Grafikkarten der Geforce-8-, -9- und -GTX-200-Serie für die 3D-Darstellung. Ebenfalls benötigt wird Windows Vista oder das kommende Windows 7. Der Effekt durch die plastisch wirkenden Bilder ist beeindruckend, kostet Sie aber je nach Spielszene bis zu 70 Prozent der Rechenleistung!



Die größte Neuerung ist der kooperative Spielverlauf. Bislang war es in der **Resident Evil**-Reihe nicht möglich, gemeinsam mit einem computergesteuerten oder menschlichen Mitstreiter an der Seite auf Zombiejagd zu gehen. **RE 5** bietet diese Möglichkeit in Form des dynamischen Duos Chris und Sheva. Gepaart mit dem taghellen Szenario könnte man meinen, dass der Titel kaum noch etwas mit Horror zu tun hat. Zum einen fehlt das Gefühl, dass in jeder dunklen Ecke ein Untoter lauern könnte, zum anderen hat man im Kampf gegen die verfaulte Übermacht einen Partner an seiner Seite, der im Notfall aushilft. Die gelegentlichen Koop-Aufgaben bestehen meistens aus Passagen, bei denen man dem Partner den Rücken freihalten muss. Wir empfehlen dringend, **RE 5** online mit einem menschlichen Kollegen zu genießen. Denn der Einzelspieler-Modus bringt zu viele kleine Ungereimtheiten, die einem auf Dauer ziemlich auf die Nerven gehen. So kommt Sheva beispielsweise nie selbst auf die Idee, Items zu kombinieren und somit im Inventar Platz zu schaffen. Zudem scheint sie ständig ihre Munition zu verschwenden.

Offensichtlich lag den Entwicklern von **Resident Evil 5** die Steuerung aus dem Vorgänger so sehr am Herzen, dass sie sie kurzerhand 1:1 übernahmen. 2005 war es noch gar nicht so merkwürdig, beim Schießen stehen bleiben zu müssen. Aber nach dem Erfolg von **Dead Space**, das Horror-Anhängern noch bestens in Erinnerung ist, wirkt es sehr ungewohnt, auf elementare Steuerungsmöglichkeiten wie das seitliche Strafen verzichten zu müssen. Hinzu kommt, dass dies auf einem Controller als weniger störend empfunden wird als mit Maus und Tastatur. Aus eigener Erfahrung können wir Ihnen aber sagen, dass **RE 5** zu einfach wäre, wenn man nicht diese veraltete Steuerung nutzen müsste. Denn der erhöhte Adrenalinspiegel entsteht meistens aufgrund von Situationen, in denen Sie von Feinden umzingelt und unter Druck auf Zombieköpfe zielen müssen. ❑

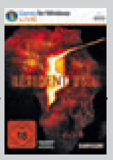
MEINE MEINUNG | *Lukasz Ciszewski*



„An die altbackene Steuerung gewöhnt man sich schnell."

So kann man sich irren. Während die erste PC-Fassung von **Resident Evil 4** aufgrund von fehlenden Grafikeffekten zu schwerwiegenden Augenschmerzen führte und auch spielerisch Probleme bereitete, macht Capcom alles wieder gut. Besser kann man das Koop-Abenteuer in Afrika nicht umsetzen. Die Zombies sehen in höherer Auflösung um einiges bedrohlicher aus als im Konsolen-Original. Die japanischen Entwickler nutzen also die Technik moderner Spiele-PCs – brav! Zwar fühlt es sich merkwürdig an, in Zeiten von **Dead Space** bei jedem Schuss wie angewurzelt stehen bleiben zu müssen. Wer jedoch den Vorgänger so geliebt hat wie ich, wird nur wenige Momente brauchen, um sich daran zu gewöhnen. Wir empfehlen aber, das Abenteuer mit einem menschlichen Mitspieler zu bestreiten. Denn zockt man **Resident Evil 5** alleine, gibt es viele kleine Ungereimtheiten, die im Online-Koop-Modus nicht existieren. Sheva räumt ihr Inventar nicht auf, läuft wie ein Huhn umher und die häufigen Endboss-Kämpfe gestalten sich um einiges schwieriger. Deshalb würde eine reine Einzelspielerwertung ein paar Spielspaßpunkte niedriger ausfallen. Trotzdem: Dieses Action-Feuerwerk darf kein Action-Anhänger verpassen!

RESIDENT EVIL 5



Ca. € 40,-
18. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Sprache: Englisch, deutsche Texte
Kopierschutz: Anmeldung über Games for Windows Live.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Capcom hat ganze Arbeit geleistet: Die PC-Optik ist bombastisch! Gelungene Licht- und Schatteneffekte, hochaufgelöste Texturen und herrlich schaurige Endbosse.
Sound: Dynamische und bedrohliche Soundkulisse mit soliden Sprechern
Steuerung: Mit Gamepad weniger gewöhnungsbedürftig als mit Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativer Story-Modus und Mercenaries (zeitkritische Zombie-Schießerei) über Games for Windows Live
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

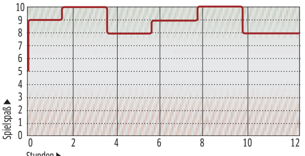
Minimum: Nvidia GeForce 6800 / ATI Radeon HD 2400 Pro, 512 MB RAM
Empfehlenswert: Dual-Core-Prozessor oder Phenom X4, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Sehr blutiges, aber nicht geschmackloses Szenario mit harten Zwischensequenzen

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 12:10



Nach furiosen Anfangsstunden werden die Schauplätze immer düsterer und die Gegner bedrohlicher. Der Endkampf ist spektakulär, aber teilweise frustrierend. Echte Spielspaß-Löcher gibt es nicht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische Grafik mit detaillierten Charaktermodellen
- ➕ Spaßiges kooperatives Gameplay
- ➕ Nonstop-Action in abwechslungsreichen Schauplätzen
- ➕ PC-würdige Umsetzung des Konsolen-Hits
- ➖ Steuerung gewöhnungsbedürftig
- ➖ Typisch japanische, wirre Hintergrundgeschichte
- ➖ KI des computergesteuerten Partners oftmals schwach
- ➖ Umständliches Inventar

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **89**

AUTOSCHAU | Sämtliche Fahrzeuge wie dieser Nissan GT-R SpecV(R35) sehen grandios aus.

Need for Speed: Shift

Von: Manfred Reichl

Der Lack war verkratzt, deswegen spendierte EA seinem Rennspiel-Zugpferd einen umfangreichen Boxenstopp.



EA und die Slightly Mad Studios haben Wort gehalten. Nach den Durchschnittswertungen für den Vorgänger **Undercover** verpasste man dem neuesten Teil der **Need for Speed**-Reihe einen umfangreichen Boxenstopp. Das Resultat: **Need for Speed: Shift** ist eine Rennsimulation und kein Arcade-Rennspiel wie die vergangenen Teile der Serie. Auf den ersten Blick werden die Fans der Reihe **Shift** gar nicht als neuesten Sprössling ihrer Lieblingsserie identifizieren können. Die Präsentation kommt nämlich wesentlich seriöser daher als bislang. Leider auch etwas zu glanzlos, denn schnelle Autos schreien eigentlich nach einer prunkvollen Inszenierung. Die Anzahl der Spielmodi wirkt auf den ersten Blick sehr übersichtlich: Im Hauptmenü haben Sie lediglich die Auswahl zwischen einem Quick-Race-, einem Online- und dem Karriere-Modus. Letzterer hat es dafür aber in sich: Als Motorsportler wollen Sie den Olymp des Rennsports besteigen und arbeiten darauf hin, an der Need for Speed World Tour teilzunehmen.

Bis es so weit ist, müssen Sie sich erst in einer Vielzahl von Rennen beweisen. An knapp 120 Wettbewerben dürfen Sie teilnehmen, dazu noch an ungefähr 50 sogenannten Einladungsrennen. Neben den Standardmodi Runden-, Driftrennen und Zeitfahren stehen auch noch ausgefallenere Wettbewerbe auf dem Programm. In den Hersteller-Wettbewerben bestimmt ein Automobilhersteller, in welchem fahrbaren Untersatz Sie Platz nehmen, und in Fahrerduellen treten Sie in Kopf-an-Kopf-Rennen gegen einen einzigen Gegner an. Daneben müssen Sie auch in Ausdauerrennen bestehen. Im belgischen Spa heizen Sie beispielsweise zehn Runden um den knapp sieben Kilometer langen Kurs. Darüber hinaus dürfen Sie sich auch in diversen Rennserien behaupten, in denen Sie in mehreren Rennen durch gute Platzierungen Punkte sammeln, um am Ende in der Gesamtrangliste auf dem Siegerpodest zu landen. Allerdings dürfen Sie nicht sofort an jedem Wettbewerb teilnehmen. Sie müssen diese Herausforderungen erst nach und nach freischalten, indem Sie in den Rennen Sterne verdienen. Sie erhalten Sterne, wenn Sie es unter die ersten drei schaffen oder wenn Sie Sekundärziele erfüllen. Letztere variieren von Rennen zu Rennen. Außerdem bewertet das Spiel Ihre Fahrkünste. Wenn Sie diszipliniert fahren und der Ideallinie folgen, erhalten Sie Präzisionspunkte. Gehen Sie hingegen hart zur Sache und rammen einen Gegner von der Strecke, bekommen Sie Aggressionspunkte. Die erreichten Punktwerte werden am Ende addiert und Sie verbessern damit den Zählerstand Ihres Fahrerprofils. Dieses Profil dürfen Sie maximal bis auf Stufe 50 hochleveln. Darüber hinaus erhalten Sie in den Rennen permanent diverse Abzeichen für irgendwelche Errungenschaften (zum Beispiel 20 km mit einem europäischen Auto fahren).

Ihr Erfolg hängt natürlich in erster Linie von Ihren fahrbaren Untersätzen ab. Ihnen steht nicht sofort ein riesiger Fuhrpark zur Verfügung, sondern Sie müssen sich die Fahrzeuge erst nach und nach mit virtuellen Dollars verdie-

AUTOSCHAU | Sämtliche Fahrzeuge wie dieser Nissan GT-R SpecV(R35) sehen grandios aus.

Need for Speed: Shift

Von: Manfred Reichl

Der Lack war verkratzt, deswegen spendierte EA seinem Rennspiel-Zugpferd einen umfangreichen Boxenstopp.





EA und die Slightly Mad Studios haben Wort gehalten. Nach den Durchschnittswertungen für den Vorgänger **Undercover** verpasste man dem neuesten Teil der **Need for Speed**-Reihe einen umfangreichen Boxenstopp. Das Resultat: **Need for Speed: Shift** ist eine Rennsimulation und kein Arcade-Rennspiel wie die vergangenen Teile der Serie. Auf den ersten Blick werden die Fans der Reihe **Shift** gar nicht als neuesten Sprössling ihrer Lieblingsserie identifizieren können. Die Präsentation kommt nämlich wesentlich seriöser daher als bislang. Leider auch etwas zu glanzlos, denn schnelle Autos schreien eigentlich nach einer prunkvollen Inszenierung. Die Anzahl der Spielmodi wirkt auf den ersten Blick sehr übersichtlich: Im Hauptmenü haben Sie lediglich die Auswahl zwischen einem Quick-Race-, einem Online- und dem Karriere-Modus. Letzterer hat es dafür aber in sich: Als Motorsportler wollen Sie den Olymp des Rennsports besteigen und arbeiten darauf hin, an der Need for Speed World Tour teilzunehmen.

Bis es so weit ist, müssen Sie sich erst in einer Vielzahl von Rennen beweisen. An knapp 120 Wettbewerben dürfen Sie teilnehmen, dazu noch an ungefähr 50 sogenannten Einladungsrennen. Neben den Standardmodi Runden-, Driftrennen und Zeitfahren stehen auch noch ausgefallenere Wettbewerbe auf dem Programm. In den Hersteller-Wettbewerben bestimmt ein Automobilhersteller, in welchem fahrbaren Untersatz Sie Platz nehmen, und in Fahrerduellen treten Sie in Kopf-an-Kopf-Rennen gegen einen einzigen Gegner an. Daneben müssen Sie auch in Ausdauerrennen bestehen. Im belgischen Spa heizen Sie beispielsweise zehn Runden um den knapp sieben Kilometer langen Kurs. Darüber hinaus dürfen Sie sich auch in diversen Rennserien behaupten, in denen Sie in mehreren Rennen durch gute Platzierungen Punkte sammeln, um am Ende in der Gesamtrangliste auf dem Siegerpodest zu landen. Allerdings dürfen Sie nicht sofort an jedem Wettbewerb teilnehmen. Sie müssen diese Herausforderungen erst nach und nach freischalten, indem Sie in den Rennen Sterne verdienen. Sie erhalten Sterne, wenn Sie es unter die ersten drei schaffen oder wenn Sie Sekundärziele erfüllen. Letztere variieren von Rennen zu Rennen. Außerdem bewertet das Spiel Ihre Fahrkünste. Wenn Sie diszipliniert fahren und der Ideallinie folgen, erhalten Sie Präzisionspunkte. Gehen Sie hingegen hart zur Sache und rammen einen Gegner von der Strecke, bekommen Sie Aggressionspunkte. Die erreichten Punktwerte werden am Ende addiert und Sie verbessern damit den Zählerstand Ihres Fahrerprofils. Dieses Profil dürfen Sie maximal bis auf Stufe 50 hochleveln. Darüber hinaus erhalten Sie in den Rennen permanent diverse Abzeichen für irgendwelche Errungenschaften (zum Beispiel 20 km mit einem europäischen Auto fahren).

Ihr Erfolg hängt natürlich in erster Linie von Ihren fahrbaren Untersätzen ab. Ihnen steht nicht sofort ein riesiger Fuhrpark zur Verfügung, sondern Sie müssen sich die Fahrzeuge erst nach und nach mit virtuellen Dollars verdie-



▲ **DETAILREICH** | Die Entwickler steckten jede Menge Zeit in die Umsetzung der Cockpits.

▼ **ZWISCHENSEQUENZEN** | Bedauerlicherweise ist die Präsentation genauso bieder ausgefallen wie diese Szene aus einer Zwischensequenz.

nen. Über 70 Modelle namhafter Hersteller stehen im Laufe der Karriere zur Auswahl und alle Flitzer weisen auf der Strecke unterschiedliche Fahreigenschaften auf. Mehr denn je in einem Need for Speed-Spiel müssen Sie feinfühlig beschleunigen und bremsen, um nicht ins Hintertreffen zu geraten. Drücken Sie zu sehr aufs Gas, drehen die Reifen Ihres Flitzers durch. Bremsen Sie zu stark, verlieren Sie wertvolle Sekunden. Die KI der Gegner agiert nämlich schon ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad sehr authentisch. Die CPU-Fahrer nutzen Ihre Fahrfehler eiskalt aus und folgen realistisch der Ideallinie. Außerdem blocken Ihre virtuellen Gegner häufig Ihre Überholmanöver und beharken sich auch untereinander.

Deftige Ruckler waren lange Zeit eine der negativen Begleiterscheinungen der Serie. Doch siehe da, die Entwickler konnten dieses Manko in Need for Speed: Shift beheben. Nur äußerst selten kam während unseres Tests die Bildrate ins Stocken – und wenn, dann kaum spürbar. Sämtliche Fahrzeugmodelle, Strecken sowie Licht- und Schatteneffekte sehen noch dazu klasse aus. Etwas enttäuscht waren wir über das Schadensmodell in der Testversion. Dieses ist zwar nicht schlecht, gefiel uns aber in der Vorabversion besser. Kratzer und Beulen wirkten dort noch echter. Immerhin gibt es das Schadensmodell in zwei Varianten. Entweder leidet nach einem Unfall nur das Aussehen des Fahrzeugs oder auch dessen Fahrtüchtigkeit. Nach einem zu heftigen Unfall verzieht es schon mal die Spur Ihres fahrbaren Untersatzes. Weniger schön in grafischer Hinsicht: Die Lichtverhältnisse ähneln sich in sämtlichen Rennen sehr stark und verschiedene Witterungsbedingungen gibt es auch nicht. Es mag realistisch sein, dass Motorsport-Veranstaltungen eher tagsüber und nicht bei Regen stattfinden. In einem Spiel dürfte es aber etwas abwechslungsreicher zur Sache gehen. Kaum Kritik gibt es an der Sound-Untermalung. Lediglich die Motorensounds klingen in der Außenansicht blechern. In der Cockpit-Perspektive brummt es dafür umso authentischer. ❑

AUTO-EVOLUTION

Sämtliche Fahrzeuge können Sie bezüglich ihres Aussehens und ihrer Leistungseigenschaften verbessern. Die Möglichkeiten sind zahlreich, ein Auto wie diesen Lotus Exige S zu verändern.



■ Von der Stange: Frisch gekauft ist der Lotus auch eine schicke Karre, an einen Rennwagen erinnert er mit Werkslackierung jedoch nicht.



■ Lackierungen für Anfänger: Wenn Sie wollen, können Sie jedes Fahrzeug mit vordefinierten Lackierungen professioneller aussehen lassen.



■ Lackierungen für Fortgeschrittene: Sie dürfen das Design Ihrer Flitzer auch selbst entwerfen, wenn Sie einen individuellen Look bevorzugen.



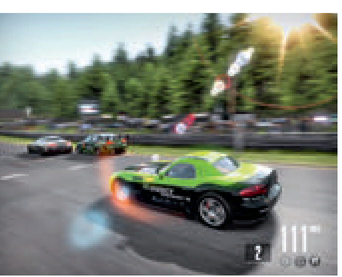
■ Upgrades: Zu guter Letzt haben Sie auch die Möglichkeit, die Leistung Ihrer Fahrzeuge mit neuen Motoren, Bremsen, Spoilern etc. zu erhöhen.



1 LAHME KRÜCKE | Das erste Fahrzeug, das wir uns leisten konnten, beginnt uns zu ärgern. Mit dem Honda S2000 müssen wir in vielen der ersten Rennen hart kämpfen, um an Sterne und virtuelle Dollars zu kommen. Unser Frust-Level steigt leider etwas an.



2 DRIFTEN | Das Driften in den normalen Rennen macht jede Menge Spaß und funktioniert prima. Die Drift-Rennen selbst erfordern allerdings jede Menge Feingefühl. Viel zu sensibel reagiert die Physik auf unsere Eingaben. Etliche Neustarts frustrieren uns.



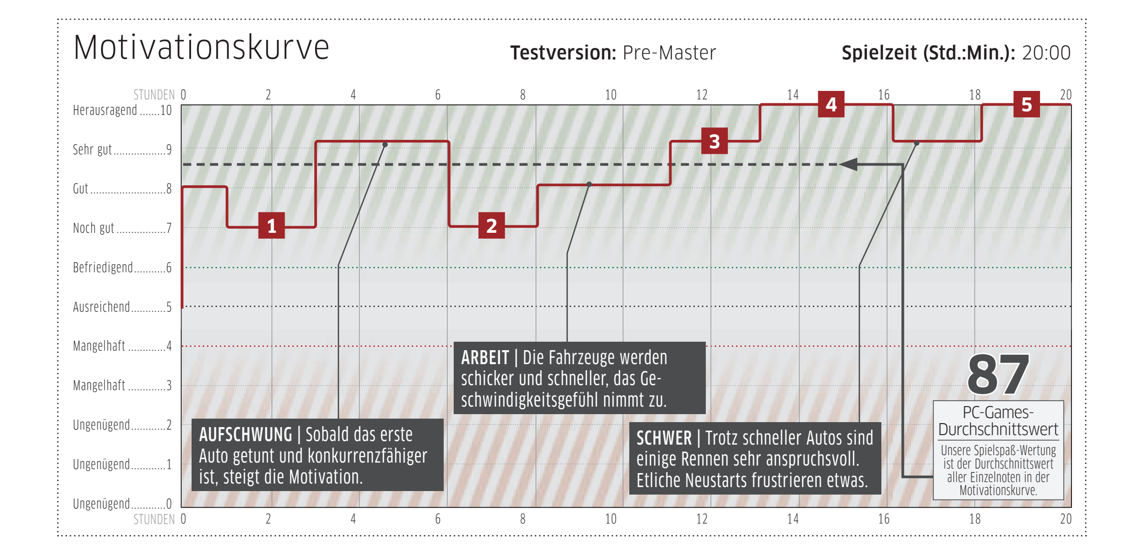
3 PS-MONSTER | Die Dodge Viper SRT10 erweist sich als Volltreffer. Wir lehren in diversen Rennen unsere Konkurrenz das Fürchten. Die hohe Geschwindigkeit und das authentische Handling des Fahrzeugs putschen uns immer mehr auf, …



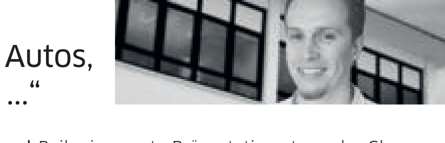
4 LAMBORGHINI | … bis wir uns endlich unseren allerersten Lamborghini leisten können. Und obwohl der Reventón nicht gerade einfach auf der Strecke zu halten ist, hat uns der Ehrgeiz gepackt. Das Geschwindigkeitsgefühl ist erstmals regelrecht atemberaubend.



5 AUF DEM OLYMP | Nach knapp 18 Stunden Spielzeit sind wir endlich am Ziel. Wir haben die Need for Speed World Tour freigeschaltet. Wir leisten uns einen Koenigsegg CCX und reden vom ersten Rennen an ein ernstes Wörtchen im Kampf um die Rennsport-Krone mit.



MEINE MEINUNG | *Manfred Reichl*



„Sterne, Profil-Punkte, Abzeichen, neue Autos, neue Wettbewerbe, ich nehme alles …"

Liebe Entwickler von den Slightly Mad Studios, ihr habt wirklich tolle Arbeit geleistet! Obwohl ihr ein brandneues Studio seid und **Need for Speed: Shift** euer Erstling ist, war das aber zu erwarten. Denn viele von euch haben ja schon in der **GTR**-Serie bewiesen, dass sie es einfach draufhaben. In **Shift** ist die Fahrphysik klasse und jedes Auto, jedes Rennen und jede Strecke fühlt sich einfach sehr authentisch an. Außerdem mag ich es, dass mich das Spiel ständig belohnt: Sterne, Profil-Punkte, Abzeichen, neue Autos, neue Wettbewerbe, ich nehme alles, was ich kriegen kann! Ich gestehe aber, dass mir als langjährigem Anhänger der **Need for Speed**-Reihe in puncto Präsentation etwas der Glanz fehlt. Lasst euch doch für den nächsten Teil der Reihe (der ja garantiert kommen wird) etwas von der **Gran Turismo**-Serie auf der PlayStation und von **Forza Motorsport 3** auf der Xbox 360 inspirieren. Die Bugattis und Koenigseggs dieser Welt haben so eine unspektakuläre Präsentation nämlich nicht verdient.
Unterm Strich bleibt jedem Genre-Fan ein sehr authentisches Rennspiel mit jeder Menge Fahrzeugen und Wettbewerben, das ihn wochenlang an seinen Rechner fesseln wird, sofern er sich darauf einlässt.

NEED FOR SPEED: SHIFT

Ca. € 50,-
17. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennsimulation
Entwickler: Slightly Mad Studios
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuRom

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Fahrzeugmodelle und Strecken, tolle Lichteffekte und eine überragende Cockpit-Perspektive. Es ruckelt nur selten und dezent.
Sound: Überschaubarer Soundtrack. Die Motorensounds klingen nur in der Cockpit-Ansicht authentisch.
Steuerung: Mit der Tastatur hektisch, mit Controller oder Lenkrad prima.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Rennen, Zeitfahren, Drift und Fahrer-Duell lauten die vier Online-Spielmodi. Zudem erfasst der Karriere-Modus auch die Bestzeiten Ihrer Online-Kontakte.
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU: Athlon X2 3800+/Core 2 Duo E6300, Grafik: Radeon HD 3850/Geforce 8600 GT, RAM: 1 GB (XP), 2 GB (Vista)
Empfehlenswert: CPU: Phenom II X4 940 BE/Core 2 Duo E8500, Grafik: Radeon HD 4870/1G/Geforce GTX 260/216, RAM: 2 GB (XP), 4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
In einem Rennspiel geht es nicht blutig zur Sache. Allerdings sind die Unfälle wirklichkeitsnah inszeniert. Bei einem schweren Aufprall verschwimmt das Bild für einige Sekunden und man hört den Fahrer schwer atmen. Vor allem jüngere Spieler könnte dies etwas einschüchtern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die Vorab-Version trieb uns mit Abstürzen nach jedem dritten Rennen in den Wahnsinn, die Test-Version lief dafür tadellos. Lediglich die Ladezeiten waren für unseren Geschmack zu lang. Hier könnte EA eventuell noch nachbessern, wir rechnen jedoch nicht damit.

PRO UND CONTRA

- \+ Authentische Fahrphysik der über 70 lizenzierten Vehikel
- \+ Riesiger Karriere-Modus mit ungefähr 170 verschiedenen Rennen
- \+ Detaillierte Grafik mit schönen Fahrzeugen und Strecken
- \+ Ständige Belohnungen in Form von Autos, Sternen, Profil-Punkten usw.
- − Unspektakuläre Präsentation
- − Viel zu feinfühlige Fahrphysik bei den Drift-Rennen
- − Unübersichtliche Mini-Map

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

Von: Lukasz Ciszewski

Alljährlicher Ärger: Die miese PC-Portierung von EAs Kicker-Simulation!

GESICHTSERKENNUNG | Der virtuelle Kaká ähnelt dem echten Vorbild nur wenig.

ENGLISCHE HÄRTE | Fernando Torres vom FC Liverpool zimmert am Keeper vorbei.

FIFA 10



Immer wieder müssen PC-Spieler neidisch zu den Konsolenbesitzern schielen. Beispielsweise wegen (noch) exklusiver Titel wie Remedys **Alan Wake** (Xbox 360) oder brillanter Simulationen wie **Gran Turismo** 5 (PlayStation 3). Was die **FIFA**-Serie anbelangt, hat man seit einigen Jahren das Gefühl, dass auch fußballbegeisterte PC-Besitzer den Kürzeren ziehen. Schon bei **FIFA 07** überzeugten die Konsolenfassungen durch eine überarbeitete, zeitgemäße Grafik-Engine und zahlreiche inhaltliche Erweiterungen, während EA die PC-Version weiterhin stiefmütterlich behandelt. Die offizielle Begründung lautet, man wolle gewährleisten, dass **FIFA** auf den meisten PCs läuft. Die Konsequenz: veraltete Grafik, weniger Funktionen, weniger Spielspaß.

Das größte Problem, das wir mit der Optik von **FIFA 10** haben, sind die Animationen. Trotz neuer 360-Grad-Steuerung, die für mehr Vielfalt beim Spielaufbau sorgen soll, fallen die abgehackten Übergänge von einer Bewegung zur nächsten negativ auf. Bei einem Sprint übers Feld wird der Mangel an realitätsnahen Animationen besonders deutlich. Dieses Gezucke ist einfach nicht mehr zeitgemäß und bedarf einer Generalüberholung. Ebenfalls wenig ansehnlich sind der Torjubel und die eingespielten Schiedsrichterdiskussionen. Dort entdeckt man regelmäßig Animationen, die es schon vor Jahren in **FIFA** gab. Und dass schwachsinnigerweise ein Pixel-Kicker applaudiert, wenn sein Mannschaftskamerad eine rote Karte kassiert, deutet auf eine unsaubere Programmierung hin.


FLÜSSIG | Im Vergleich zum Vorgänger spielt sich **FIFA 10** direkter und flüssiger. Dennoch hält sich die Torvariation in Grenzen.


UMFANGREICH | Im Bereich Lizenzen und Originalstadien gibt es nichts zu meckern. Herthas Olympiastadion ist auch dabei.

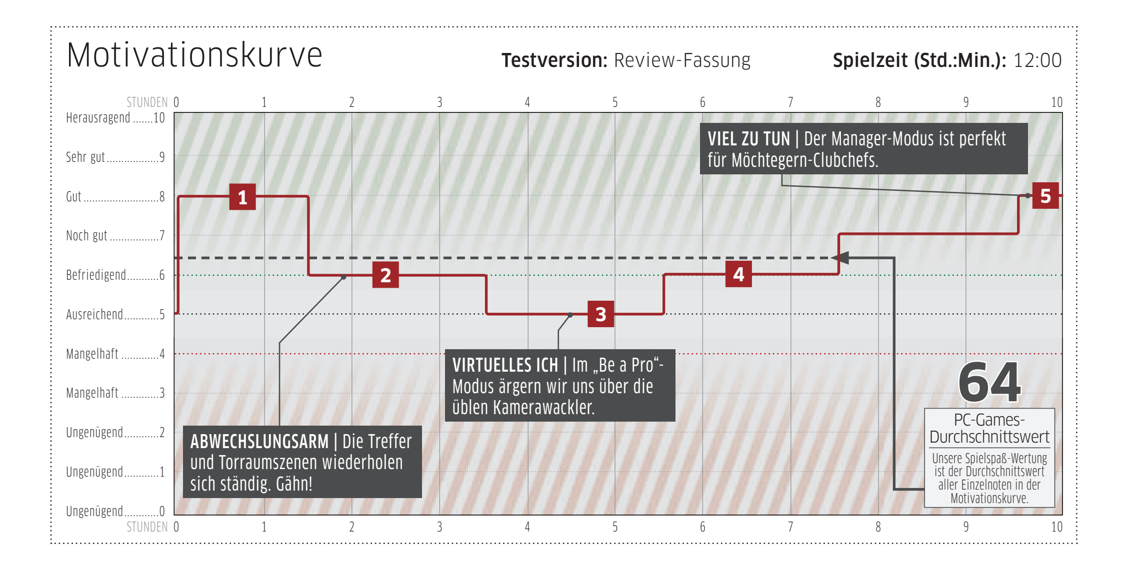

BE A PRO | Was bitte soll dieses Geruckel, wenn man mit seinem Virtual Pro aufs Tor zurennt? **FIFA 10** am Rande der Unspielbarkeit.

MEINE MEINUNG | *Lukasz Ciszewski*



„Pro Evolution Soccer 2010 braucht sich nicht zu fürchten."

Ja, ich schaue über den Tellerrand. Das gehört meiner Ansicht nach zu meinem Job. Deshalb kann ich es nicht fassen, dass man PC-Spielern so einen Titel zumutet. Natürlich ist FIFA 10 kein Totalausfall, doch irgendwann hat man sich an den ewig gleichen Jubelanimationen, dem teilweise bizarren Spielaufbau und der wenig authentischen Ballphysik sattgesehen. Die Konsolenversionen von FIFA 10 zeigen, wie ein modernes Fußballspiel aussehen sollte. Vollwertige HD-Optik, herausragende Kickermodelle und ein realistischer Spielablauf sind im Jahr 2009 ein Muss. Und genau dies bietet der große Konkurrent PES 2010 auch. Deshalb ist Wochen vor dessen Veröffentlichung die Frage schon entschieden, welche Fußballserie auf dem PC dieses Jahr das Rennen machen wird.



Aber nicht alles in FIFA 10 ist schlecht. Der Spielaufbau gestaltet sich direkter als im vergangenen Jahr, die Ballphysik hat EA außerdem verfeinert. Geübte Zocker bekommen viele actionreiche Strafraumszenen zu Gesicht, die jedoch oftmals so wirken, als wären sie geskriptet. Der Torwart schmeißt sich beispielsweise erst im letzten Moment mit einer Hand zum Ball, um die Pille dann wenige Millimeter am Pfosten vorbeizulenken. Das sieht anfangs spektakulär aus, doch auf Dauer wünscht man sich mehr authentische Abwechslung.

Neben dem Manager-Modus, in dem Sie sich der komplexen Verwaltung eines Clubs widmen dürfen, sorgt auch die Variante „Be a Pro: Club and Country" für wochenlange Beschäftigung. Sie basteln sich einen Fantasiespieler, wählen Ihren Wunschverein und kämpfen nebenbei um einen Stammplatz im Nationalteam. Torerfolge und Siege bringen Erfahrungspunkte, die Sie wiederum in die Fertigkeiten Ihres Kickers stecken können. Doch warum die Kamera in diesem Modus so penetrant wackeln muss, wenn man sich dem Tor nähert, ist unverständlich. Wem dabei nicht sofort übel wird, der hat zumindest noch große Probleme, das Tor zu treffen. Wer sich ein Bild von diesem Manko machen möchte, legt einfach die aktuelle PC-Games-Heft-DVD ins Laufwerk. Dort finden Sie ein ausführliches Testvideo zu FIFA 10 mit der erwähnten Wackel-Szene. ❑

GROSSER BRUDER

Auf PlayStation 3 und Xbox 360 gibt's ein zeitgemäßes FIFA.



FIFA 10 ist nicht gleich **FIFA 10**. Die Konsolenfassungen der Fußballsimulation übertreffen das PC-Pendant in Sachen Grafik, Spielbarkeit und Funktionen deutlich. In der aktuellen Ausgabe unseres Schwestermagazins X3 kassierte **FIFA 10** deshalb sogar eine Spielspaßwertung von 86 %.

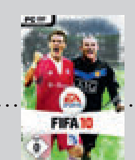


4 ANIMATIONEN | Die Spielermodelle sehen nicht schlecht aus, aber die Animationen sind einfach nicht mehr zeitgemäß.



5 VERWALTUNG | Die aufwendigste Spielvariante ist der Manager-Modus, in dem Sie die Verantwortung für einen Profi-Club übernehmen.

FIFA 10



Ca. € 40,-
1. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Sports
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Statt auf eine komplett neue Engine zu setzen, motzt EA die alte Technik weiter auf. Die Spielermodelle sind hübsch, deren Animationen weniger. Immer wieder erkennt man Jubelszenen, die es bereits vor mehreren Jahren gab.
Sound: Die Kommentatoren reden diesmal besonders viel Quatsch. Die Stadionatmosphäre ist aber gut.
Steuerung: Es gibt zwar eine Tastatursteuerung, jedoch sollte man auf ein Gamepad zurückgreifen, nicht zuletzt wegen der neuen 360-Grad-Steuerung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fast jeder Spielmodus lässt sich alleine oder mit menschlichen Mitspielern bestreiten (Freundschaftsspiel, Turniermodus, Liga etc.). Zusätzlicher Online-Modus.
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,4 GHz-Prozessor, 512 MB RAM, Direct-X-9.0c-Grafikkarte
Empfehlenswert: Dualcore-Prozessor, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Altersbeschränkung
Harmloses Pixel-Bolzen ist für jeden geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die uns vorliegende Testversion lief durchgehend stabil, hatte aber ihre Probleme, wenn mehrere Controller eingesteckt waren. Umstellungen bei der Tastenbelegung wurden nicht immer korrekt angenommen. Auch der Unterschied zwischen „Controller" und „Gamepad" ist verwirrend.

PRO UND CONTRA

- \+ Riesige Auswahl an Clubs, Nationalmannschaften und Spielvarianten
- \+ 360-Grad-Steuerung
- \+ Schnelle, actionreiche Partien
- − Grafik ist nicht zeitgemäß
- − Viele merkwürdige Animationen
- − Unrealistische Ballphysik
- − Probleme bei der Steuerungskonfiguration
- − Technische Ungereimtheiten und Clipping-Fehler
- − Kommentatoren reden Unfug
- − Katastrophale Kamerawackler im „Be a Pro"-Modus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**


BOMBTRACK | Nach Atomtests ist die Insel in eine trügerische, heimelig warme Umgebungsfarbe getaucht.

Tropico 3

Von: Christian Schlütter

Kalypso schafft es tatsächlich, die altehrwürdige Serie wiederzubeleben.


AUF DVD
• Video zum Spiel

Seien wir realistisch, versuchen wir das Unmögliche", meinte bereits Ernesto „Che" Guevara. Wie diesem Credo folgend, haben Publisher Kalypso und Entwickler Haemimont die fast unschaffbare Aufgabe gemeistert, Fans des ersten **Tropico** einen würdigen Nachfolger in zeitgemäßem Gewand zu präsentieren.

Dabei bleibt das Spielprinzip beim Altbewährten. Wie schon in den ersten Teilen der Serie herrschen Sie über ein kleines Inselparadies in der Karibik, müssen die Infrastruktur aufbauen, die Bürger an der kurzen Leine halten und den Kurs Ihrer Banenrepublik in Richtung Kapitalismus oder Kommunismus bestimmen.

Vor jeder Partie wählen Sie einen Diktator, der Sie in der Spielwelt repräsentiert. Bereit stehen historische Persönlichkeiten wie Fidel Castro und Augusto Pinochet, aber auch fiktive Charaktere wie der Voodoo Pizzaman. Besonders interessant ist aber die Möglichkeit, einen eigenen Avatar zusammenzustellen. Sie bestimmen nicht nur dessen Aussehen, sondern dürfen auch seinen Hintergrund, seine guten und schlechten Eigenschaften sowie die Umstände festlegen, durch die er zur Macht gekommen ist. Die Wahl wirkt sich auch im Spiel selbst aus. So zieht Evita Peron als Popsängerin ganze zehn Prozent mehr Touristen an. Da sie aber gleichzeitig eine zwanghafte Spielerin ist, verschwinden jedes Jahr 300 bis 1.500 Dollar aus der Staatskasse. Diese Kombinationen machen es interessant, einige Missionen noch einmal mit einem anderen Diktator durchzuspielen.

Allgemein ist der Diktator-Avatar eine ausgefuchste Idee der Entwickler. In den Missionen dürfen Sie ihn nämlich benutzen, um beispielsweise die Arbeiter auf einer Baustelle anzutreiben oder vom Balkon Ihres Palastes motivierende Ansprachen zu hal-


SLEEP NOW IN THE FIRE | Mit Luxushotels machen Sie die Touristen glücklich und füllen die Kasse.


ASHES IN THE FALL | Ein Touristendock im Industriegebiet führt zu schlechten Besuchszahlen.



MIC CHECK | Bei Ansprachen versammeln sich die Bürger unter Ihrem Balkon und jubeln Ihnen zu.



BEAUTIFUL WORLD | Gebäude wie der botanische Garten erfreuen Touristen UND Umweltschützer.

ten. Wenn Sie Ihrem Alter Ego keine konkrete Anweisung geben, wandert er auf der Insel herum und sucht sich selbst Arbeit. Wo El Presidente gerade wirkt, sehen Sie an kleinen Sonnen, die über den beeinflussten Gebäuden kreisen.

Um Ihre Insel zum Erfolg zu führen, bauen Sie hübsch gestaltete Wohnunterkünfte, Minen, Farmen, Kliniken oder Kirchen und befriedigen damit die Bedürfnisse Ihrer Einwohner nach Arbeit, Nahrung, Gesundheitsversorgung oder Religion. Der Einstieg fällt zwar nicht leicht, zum Glück unterstützen aber regelmäßige Einblendungen und kleine Hilfen wie eine Einflussanzeige für Gebäude beim Regieren. Genre-Veteranen merken schnell, dass Haemimont viel von Grand Ages: Rome übernommen hat. Sowohl Engine als auch Bausystem erinnern stark an das letzte Projekt des bulgarischen Teams. Dementsprechend ausgereift ist die Benutzeroberfläche, auch wenn einige Knöpfe recht klein sind. Mit wenigen Klicks setzen Sie Baustellen in die Landschaft oder verschaffen sich in Untermenüs einen Überblick über die Wünsche und Gedanken Ihrer Bürger. Allerdings kommt es oft vor, dass Sie für wichtige Gebäude oder Straßen zu wenig Platz finden, weil Steine und Abhänge im Weg sind. Hier hätten die Leveldesigner noch einmal nachbessern müssen. Spielspaßbedrohend wird diese kleine Macke aber nie.

Nachdem durch Öl, Rohstoffe, Tourismus oder Güter wie Zigarren, Schmuck und Rum Geld in die Staatskasse geflossen ist, können Sie sich den größeren Problemen widmen. Denn im Gegensatz zu anderen Aufbau-Strategiespielen ärgert Sie Tropico 3 nicht mit allzu viel Mikro-Management. Viel wichtiger ist es im karibischen Idealstaat, die einzelnen Fraktionen im Auge zu behalten. Kapitalisten, Kommunisten, Intellektuelle, Religiöse, Militaristen, Umweltschützer und Nationalisten haben nämlich alle eigene Anliegen und Ziele, die sich teilweise gegenseitig in die Quere kommen. Das Gleichgewicht zwischen diesen Interessensgruppen zu halten, ist die eigentlich knifflige Aufgabe als Diktator. Falls Sie eine der Parteien zu sehr vor den Kopf stoßen, schließen sich deren Anhänger den Rebellen an, die Sie früher oder später aus dem Palast jagen werden. Es sei denn, Ihre Privatarmee ist stark genug. Dann können Sie tun und lassen, was Sie wollen.

Den meisten Spaß haben Sie schließlich, wenn Sie in Tropico 3 den Fiesling in sich nach außen kehren, das Volk unterdrücken, Wahlumfragen fälschen, Bücher verbrennen oder Ihre Geheimpolizei die Leute drangsalieren lassen. Dieses Böser-Herrscher-Gefühl vermittelt der dritte Teil der Serie besonders gut. Dazu trägt auch die humoristische Präsentation des Spiels bei. In regelmäßigen Abständen meldet sich Ihr kriecherischer Berater bei Ihnen oder ein Radiomoderator berichtet blumig über die Lage der Nation und den unfehlbaren El Presidente. Wer will, darf zudem Geld aus der Staatskasse auf sein Schweizer Nummernkonto umleiten.

DER HERAUSFORDERUNGS-EDITOR

Was gab es für einen Aufschrei, als bekannt wurde, dass Anno 1404 keinen Mehrspieler-Teil hat. Tropico 3 umschifft diese Klippe sanft:

Anstatt eines LAN- oder Internetmodus, bei dem Sie gegeneinander antreten, liefert Haemimont nämlich den sogenannten Herausforderungs-Editor mit dem Hauptspiel. In dem kleinen Programm wählen Sie eine der vorgefertigten Inseln und legen dann Sieg- oder Niederlagebedingungen fest. Außerdem dürfen Sie mit einer Unmenge von Variablen Zufallsereignisse und Skripts austüfteln, die dem Spieler das Leben schwer machen. Danach legen Sie fest, wann diese Ereignisse stattfinden sollen.

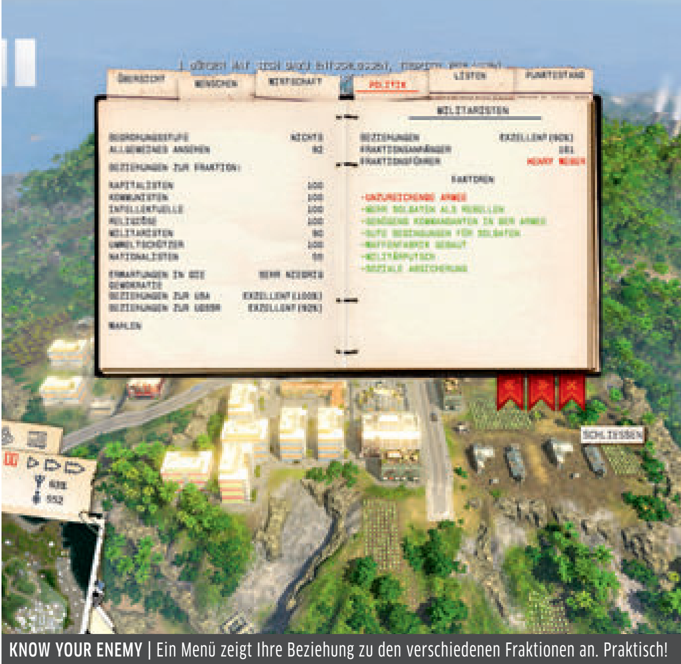
Ist die Herausforderung fertig, laden Sie sie auf den Kalypso-Server hoch, wo andere Spieler sie dann lösen können. Wer eine Herausforderung abschließt, bekommt bei der Auswertung eine Punktzahl. Die Spieler mit den meisten Punkten werden bei der Herausforderungs-Ansicht angezeigt.

- ➕ Einfache Bedienung
- ➕ Viele verschiedene, witzige Szenarien möglich
- ➕ Ergebnisse schnell vergleichbar
- ➖ Keine eigenen Inseln erstellbar
- ➖ Kein LAN- oder Internet-Modus



FREEDOM | Mithilfe von einfachen Schlüsselsätzen legen Sie weitestgehend frei Ereignisse fest.


GUERILLA RADIO | In großen Städten drängeln sich Kathedralen und Rundfunksender.


KNOW YOUR ENEMY | Ein Menü zeigt Ihre Beziehung zu den verschiedenen Fraktionen an. Praktisch!

Allerdings bringt dieses Konto nur Punkte in der Abschlussrechnung und hat sonst keinerlei spielerischen Einfluss. Wir hätten uns noch Spezialaktionen gewünscht, die mit dem Geld aus der Schwarzkasse bezahlt werden können.

Stattdessen regeln Sie über die Erlässe grob das Schicksal Ihrer Bürger, gewähren Steuersenkungen und Sozialversicherung oder verbieten Verhütungsmittel. Das entsprechende Menü ist auch wichtig für Ihre Beziehungen zu den USA und der UdssR. Da Tropico 3 in den 1950er-Jahren beginnt, sind die beiden Supermächte im Kalten Krieg und ringen um jeden Inselstaat. Beiden Seiten Entwicklungshilfe abzutrotzen und sie gleichzeitig davon abzuhalten, Truppen auf die Insel zu schicken, ist die zweite große Herausforderung des Spiels, die noch nach langer Zeit beschäftigt. Apropos Zeit: Während Sie im Endlosspiel Wochen und Monate drauflossiedeln dürfen, sind in der Kampagne konkrete Ziele in jeder Mission vorgegeben. Die einzelnen Aufgaben sind zwar abwechlsungsreich und der Schwierigkeitsgrad steigt in einer vernünftigen Kurve an, allerdings hätte eine durchgehende Geschichte der Tour durch die Tropen-Inseln gut getan. So aber reihen sich 15 Aufträge aneinander, die nur lose verknüpft sind. Auch Zwischensequenzen sucht man abgesehen vom Intro und Outro vergebens.

Autos rosten vor sich hin, Bürger hängen ihre Wäsche auf die Balkone ihrer Plattenbauwohnungen – Tropico 3 präsentiert eine liebevoll gestaltete, detailreiche Grafik, auch wenn es nicht mit Genreprimus Anno 1404 mithalten kann. Gerade den schmutzigen Sozialismus-Look und die Lichtstimmung der Karibik hat Haemimont gut umgesetzt. Die Sonnenuntergänge sind wunderschön.

Eigentliches Highlight ist aber die Musikuntermalung. Die kubanischen Rhythmen im Stile des Buena Vista Social Club bleiben jedem noch stundenlang in den Ohren. Auch die deutsche Sprachausgabe mit spanischen Akzenten trägt zur klasse Atmosphäre bei. Wie detailverliebt Kalypso an die Sache herangegangen ist, zeigt sich bei den Touristen: Die äußern sich nämlich auch in der deutschen Version in ihrer jeweiligen Muttersprache. ❑



MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Gelungene Frischzellenkur für eine tolle Serie!"

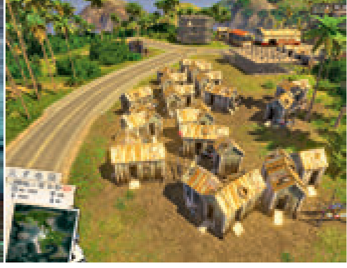
Besonders freut mich, dass Kalypso auf die Anregungen unserer Sneak-Peek-Teilnehmer gehört hat: Einfluss-Anzeige für Gebäude, mehr Musikstücke, bessere Hilfestellungen – alles seit August neu eingebaut! Spieltiefe, Atmosphäre und Humor waren eh schon auf hohem Niveau. Einzig eine durchgehende Geschichte fehlt mir. Aber wie wusste schon Fidel: „Eine Revolution ist kein Rosenbett!" Daher: Glückwunsch zur gelungenen Auferstehung, Tropico!


TESTIFY | Baustellen wie diese Kathedrale durchlaufen mehrere Animationschritte.

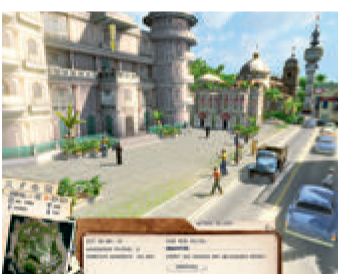

PEOPLE OF THE SUN | Wo Ihr Avatar gerade wirkt, sehen Sie an den gelben Sonnen-Symbolen.



1 **BORN OF A BROKEN MAN** | Zum Beginn jeder Partie erstellen wir einen Avatar oder wählen einen vorgegebenen. Das Experimentieren mit den verschiedenen Statuswerten und Herkünften macht Laune und stimmt schön auf das Diktatoren-Setting des Spiels ein. Klasse!



2 **TOWNSHIP REBELLION** | Obwohl Haemimont genug Hilfestellungen gibt, verläuft der erste Versuch für Genrefremde frustrierend. Nach einer Weile weiß man aber, an welchen Schrauben zu drehen ist, um weniger Armut im Volk und mehr Geld auf dem Konto zu haben.



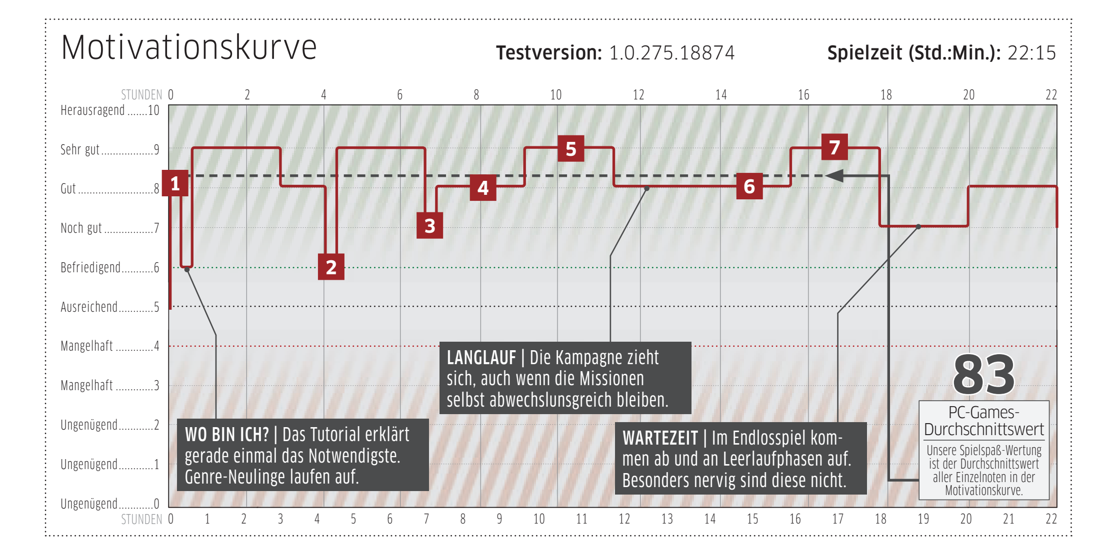
3 **DOWN ON THE STREET** | Auf den Straßen reihen sich die Autos und Lastwagen aneinander. Das Verkehrschaos entwickelt sich zum Problem, da die Arbeiter nicht mehr zur Baustelle kommen. Nach einigen Minuten rät uns das Spiel, eine weitere Garage zu bauen.



4 **I'M HOUSING** | Der Laden läuft! Auch in der vierten Misson des Spiels kommt Geld in unsere Kasse. Wir spendieren unseren Untergebenen luxuriöse Wohnblöcke und dürfen uns entspannt zurücklehnen. Sobald Sie den Dreh der Mission raushaben, funktioniert die Wirtschaft.



5 **TIRE ME** | Erstmals sind wir mit Problemen wie Energiewirtschaft und Umweltverschmutzung konfrontiert. **Tropico 3** kann also auch nach einigen Stunden überraschen. Die Balance zwischen Industrie und Naturschutz hält auf Trab.



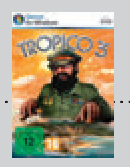


6 **EVIL EMPIRE** | Wir wagen uns an den Endlos-Modus, das Kernstück jedes Aufbau-Strategiespiels. Viele Einstellmöglichkeiten erlauben es auch Anfängern, hier Erfolge zu feiern. Bald schon blüht unser Inselstaat, auf dem wir schalten und walten, wie es uns gefällt.



7 **CALM LIKE A BOMB** | Genug gesiedelt! Jetzt wollen wir auch mal fies sein. Für schnöde 10.000 Dollar erlauben wir den Amerikanern, Atomtests vor unserer Insel zu veranstalten. Was wohl die Touristen dazu sagen? Solche Entscheidungen geben **Tropico 3** die richtige Würze.

TROPICO 3



Ca. € 40,-
24. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Haemimont Games
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Dazu wollte uns Publisher Kalypso keine Angabe machen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Lichteffekte und viele kleine Details. Mit Anno 1404 kann das Spiel aber nicht mithalten.
Sound: Mitreißende, kubanische Ohrwurm-Musik, tolle Radiosprecher mit Akzenten, gute Sprachausgabe.
Steuerung: Hier und da hakt das Baumenü. Ansonsten eingängige, typische Aufbau-Strategie-Steuerung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kein direkter Mehrspielermodus. Dafür dürfen Sie eigene Herausforderungen erstellen, die andere Spieler dann vom Server herunterladen. Die besten Ergebnisse jeder Herausforderung werden aufgelistet.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,4 GHz Single-Core, 1 GB RAM, Geforce-6-Serie, Ati X1300
Empfehlenswert: 2,4 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Ati Radeon HD4800 oder Geforce 8800 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Humoristische Anspielungen auf Alkohol und Glücksspiel, des Öfteren eine unblutige Schießerei mit den Rebellen. Hier gibt es nichts, was Kinder erschrecken könnte.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten mit der Goldmaster-Version, die Kalypso zum Brennen ins Presswerk schickt. Sie ist identisch mit der Verkaufsversion. Im Test trat ein Absturz auf. Ansonsten lief das Spiel stabil.

PRO UND CONTRA

- \+ Fängt das Flair des ersten Tropico orginalgetreu ein.
- \+ Hübsche, stimmungsvolle Grafik
- \+ Toller Soundtrack und witzige Sprachausgabe
- \+ Motivierendes Spielsystem mit vielen pfiffigen Ideen
- \+ Avatar kein Beiwerk, nimmt Einfluss auf den Spielverlauf.
- − Die Performance geht gerade bei großen, dicht besiedelten Inseln in die Knie.
- − Das Schweizer Bankkonto hat kaum spielerischen Wert.
- − Das Inseldesign ist nicht perfekt und verhindert oft sinnvolle Baumöglichkeiten.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**


FLATTERMANN | Die Fledermäuse am oberen Bildrand sind ein Effekt, den die Macher für Einblendungen nutzen.



▲ TECHNIKER | Im späteren Verlauf erhalten Sie ein Hightech-Gerät, mit dem sich elektrische Schlösser knacken lassen. Das zugehörige Minispiel ist simpel, aber zweckmäßig.

▼ LEISETRETER | Auf Knopfdruck spitzt Batman um Ecken und kann so unbemerkt seine Gegner ins Visier nehmen. Dieser Bösewicht bekommt gleich den Batarang zu spüren.



Batman: Arkham Asylum



Von: Thorsten Küchler

Vorhang auf für die Spielspaß-Sensation des Jahres!



Ein Blick ca. 3,5 cm nach links unten auf dieser Seite genügt, um zu wissen: Wir finden **Batman: Arkham Asylum** klasse. Denn der PC-Games-Award in Gold wird nur Titeln verliehen, die sowohl spielerisch als auch technisch an der Perfektion kratzen. Skeptiker werden sagen: „Was? Das ist doch so ein Superhelden-Blödsinn!" Wir antworten: „Nichts da, es gibt sie noch, die positiven Software-Überraschungen!" Warum wir so begeistert sind, das lesen Sie auf dieser und den folgenden zwei Seiten.

Bereits die Story-Basis des Spiels ist herrlich anders: Der Joker, Batmans ebenso verrückter wie intelligenter Widerpart, lässt sich freiwillig in die Arkham-Anstalt einweisen. Hinter dieser vermeintlichen Kapitulation steckt jedoch ein perfider Plan, den Sie innerhalb der zwölf Spielstunden andauernden Kampagne vereiteln müssen. Entwickler Rocksteady versteht es auf fast schon beängstigend packende Weise, den Spieler während dieser Zeit auf höchstem Niveau zu unterhalten. Die Synchronisation: Weltklasse! Die Zwischensequenzen: filmreif geschnitten! Die Handlung: denkwürdig. Einzig gegen Ende geht dem Comic-Abenteuer die Ideen-Puste aus – wir hätten uns eine klügere Auflösung gewünscht.

Wir ordnen das Spiel ins Genre Action-Adventure ein, werden ihm damit aber nur bedingt gerecht. Denn eigentlich ist **Batman: Arkham Asylum** ein Action-Knobel-Prügel-Rollenspiel-Adventure. Das klingt im ersten Moment nach einem überwürzten Mischmasch, entpuppt sich jedoch als Proto-



HAUDRAUF | Bei Prügeleien wird Batman zumeist von mehreren Schurken umringt – dennoch bleibt das Spiel stets fair.



KAMMERJÄGER | Die Bossgegner, hier Poison Ivy, erfordern allesamt eine individuelle, clever ausgeklügelte Angriffstaktik.

DISKUSWERFER | Der Multi-Batarang ist eines der praktischsten Upgrades, er haut gleich drei Gegner gleichzeitig aus den Latschen.

DETEKTIV | Um die Rätsel des Riddlers zu lösen, muss Batman verklausuliert beschriebene Gegenstände entdecken und scannen. Für jedes geknackte Puzzle erhalten Sie sodann Erfahrungspunkte, die sich wiederum gegen Upgrades eintauschen lassen.

typ für modernes Spieldesign: Mal schleichen Sie wie in Splinter Cell an Wachen vorbei, mal erforschen Sie die in ihrer düsteren Couleur an Bioshock erinnernde Spielwelt. Eines werden Sie jedoch nie tun: sich langweilen! Denn immer dann, wenn Ödnis einzukehren droht, legt Rocksteady noch eine Schippe drauf: Sei es nun ein neues Hightech-Gadget oder einer der superb inszenierten Bosskämpfe gegen die typischen Comic-Bösewichter – ständig wedeln die Macher mit Motivationskarotten vor der Spielernase herum.

Wer die Comic-Vorlage kennt, weiß: Batman ist zwar ein Superheld mit all seinen überzeichneten Fähigkeiten, bleibt aber ein verwundbarer Mensch. Dieser Tatsache trägt das Spiel Rechnung, indem es seinen Helden nicht mit Megakräften ausstattet, sondern auf technische Hilfsmittel setzt. Batman kann nicht fliegen, aber sein Umhang lässt ihn gleiten. Batman kann nicht 100 Meter hoch springen, aber sein Enterhaken katapultiert ihn in die Höhe. Zudem sind frontale Auseinandersetzungen mit den zahlreichen Gangstern zwar möglich, aber nicht im Sinne der Erfinder. Vielmehr sollte der Fledermaus-Mann wie ein Raubtier agieren: Gegner abpassen, in die Falle locken und ausschalten – auf diese Weise erzeugt das Geschehen enorme Befriedigung beim Spieler. Nimmt man dann noch die versteckten Geheimnisse sowie das Upgrade-System hinzu, mutiert Arkham Asylum zum Software gewordenen Suchtmittel.

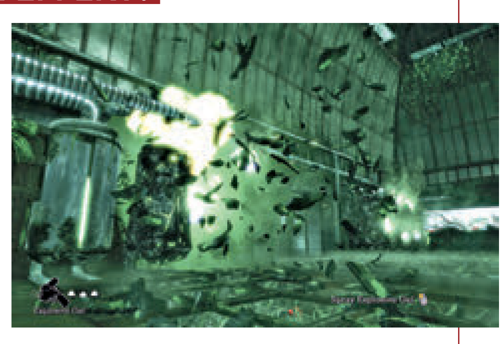
Die PC-Version des Spiels durfte knapp vier Wochen länger reifen als die Konsolen-Pendants – und das sieht man dem fertigen Produkt an. Statt einer halbgaren Umsetzung liefert Eidos ein blitzblank poliertes Produkt ab. Besonders die Maus-Tastatur-Steuerung ist für einen derart komplexen Titel hervorragend gelungen. Ebenso klasse: die Technik. Trotz seiner HDTV-Herkunft wird Batman: Arkham Asylum auch auf 4:3-Monitoren nicht durch schwarze Balken verunstaltet – und auch die fast schon zur Norm gewordene Unsitte namens Bugs muss man mit der Lupe suchen! Keine optische Vergrößerung braucht man indes, um die grafischen Qualitäten des Spiels zu würdigen: Selten sah die Unreal-Engine 3 so frisch aus, selten wirkte eine digitale Welt so aus einem Guss. Und das Beste daran: Sie brauchen noch nicht mal einen Oberklasse-Rechner, um das Abenteuer ruckelfrei zu genießen. Zum Schluss sollten Sie Ihren Blick noch mal ca. 33,5 cm nach links richten, genau auf unseren Gold-Award. Was wir Ihnen damit sagen wollen? Batman: Arkham Asylum ist toll, nur falls Sie es noch nicht bemerkt haben sollten. ❑



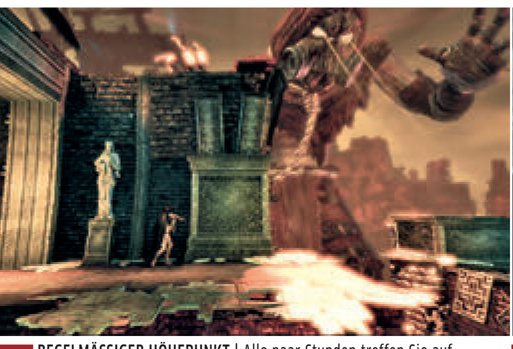
SEHER | Dank der Detektivsicht entdecken Sie die Spuren von gekidnappten Personen. Das erinnert an die TV-Reihe C.S.I.

EFFEKTE OHNE EFFEKT?

Batman: Arkham Asylum unterstützt die PhysX-Technik von Nvidia. Doch was bringt Ihnen das?



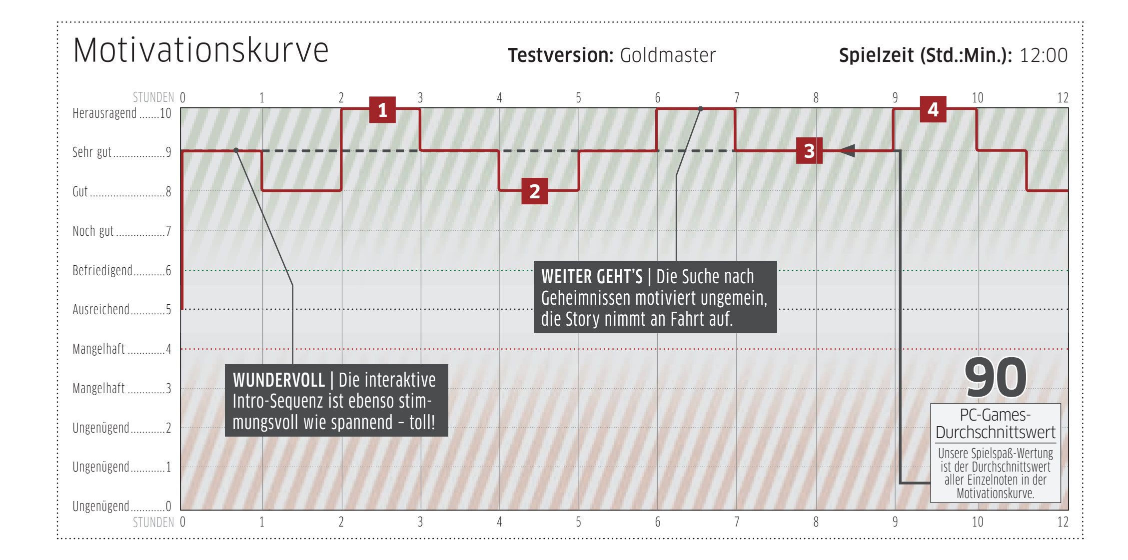
Besitzer einer entsprechend modernen Geforce-Grafikkarte dürfen im Optionsmenü spezielle Physikeffekte zuschalten. Um es gleich vorwegzunehmen: Die optische Verbesserung ist zwar sehr schick, ändert aber nichts am eigentlichen Spiel. Dennoch konnten wir uns an den diversen Physik-Effekten kaum sattsehen: In den Bosskämpfen fliegen die Level-Fetzen durch die Gegend, auf dem Friedhof wabert schaurig-schöner Nebel über den Boden und Batmans Umhang weht sanft im Wind. Aber Vorsicht: An einigen Stellen geht die Bildrate bei aktivierten PhysX-Effekten kurzfristig deutlich nach unten.



1 **REGELMÄSSIGER HÖHEPUNKT** | Alle paar Stunden treffen Sie auf Scarecrow. Der gruselige Freak versetzt Batman in einen Drogenrausch und erscheint dadurch als riesiges Monster. Die zugehörigen Bosskämpfe spielen sich wie eine Mischung aus Jump & Run und Schleicheinlagen.



2 **REGELMÄSSIGER TIEFPUNKT** | So schön das Arkham Asylum auch gestaltet ist, der Architekt hat geschlampt! Ständig müssen Sie durch Lüftungsschächte klettern. Diese sehen nicht nur langweilig aus, sondern sind auch teilweise sehr unglaubwürdig aufgebaut.





3 **WERKZEUGKUNDE** | Auch wenn sich die Spielelemente inzwischen wiederholen, macht das Abenteuer weiterhin viel Spaß. Der Grund: Batmans inzwischen stark erweitertes Gadget-Repertoire öffnet Ihnen neue Wege und lädt zum Experimentieren ein.



4 **ÖFTER MAL WAS NEUES** | Immer dann, wenn sich Routine einsetzt, kommt ein packender Bosskampf um die Ecke. Besonders das Gefecht gegen Killer Croc sorgt für Gänsehaut: Das Monsterreptil ist Batman körperlich haushoch überlegen, Sie müssen es also durch Geschick überwinden …





Thorsten Küchler

„Genau wie im Kino: Batman ist der Super-Superheld!“

Arkham Asylum hat mich gleich doppelt überrascht: Zum einen ist das Spiel selbst ein Knaller, zum anderen kann man die PC-Konvertierung fast schon als perfekt bezeichnen. Deshalb hier mein Dankesschreiben an die Entwickler: Für zwölf Stunden Spielspaß der Extraklasse, für eine Präsentation auf Hollywood-Niveau und für die Erkenntnis, dass Comic-Versoftungen genial sein können. Zweiflern sei an dieser Stelle gesagt, dass selbst die **Batman**-Hasser in meinem Freundeskreis dieses Spiel lieben – ein größeres Lob kann es gar nicht geben!



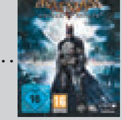


Lukasz Ciszewski

„Nicht nur für Batman-Fans empfehlenswert“

Mit Superman, Batman und Spider-Man habe ich wenig am Hut. Trotzdem genoss ich jede Minute meines Aufenthalts in der Arkham-Klapsmühle. Das lag zum einen an der fantastischen Optik und den abgedrehten Charakteren, zum anderen am abwechslungsreichen Spielverlauf mit fordernden Endbossen. Vor allem die unzähligen Rätsel vom Riddler haben es mir angetan. Man merkt an jeder Levelecke, mit wie viel Liebe zum Detail die Entwickler von Rocksteady zu Werke gegangen sind. Ich will einen Nachfolger, sofort!

BATMAN: ARKHAM ASYLUM



Ca. € 40,-
18. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Rocksteady
Publisher: Eidos
Sprache: Mutlilingual
Kopierschutz: Games for Windows Live

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Atmosphärische Spielwelt, detaillierte Charaktere, klasse Zwischensequenzen. Einzig der arg bullige Körperbau von Batman wirkt etwas überzogen.
Sound: Egal ob in Englisch oder auf Deutsch, die Synchronisation ist schlichtweg famos. Besonders das irre Geplapper des Jokers klingt brillant. Die Musik gefällt ebenfalls.
Steuerung: Sie können zwischen dem Controller und einer Maus-Tastatur-Kombination wählen. Einige Funktionen wirken etwas verkompliziert, ingesamt klappt aber alles prima.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU mit 3.0 GHz, 1 GB RAM (Windows Vista: 2 GB RAM), Geforce 6600 oder Radeon 1300, 9 GB Festplattenspeicher
Empfehlenswert: Mehrkern-Prozessor, Geforce 9600 GT oder Radeon 3850, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Batman ist ein friedlicher Superheld, er tötet seine Gegner nicht, sondern schickt sie nur schlafen. Dennoch könnte das Spiel jüngere Menschen verschrecken: Die irren Sprüche des Jokers und seine teils arg verunstalteten Handlanger sind für Kinder schlecht einzuordnen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Das Spiel stürzte während unseres Tests nur einmal ab. Dieser Fehler war nicht reproduzierbar. Ansonsten gab es keine Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Die Atmosphäre der Comic-Vorlage wurde perfekt eingefangen.
- ➕ Zahlreiche Spielelemente, die sich zu einem packenden Ganzen zusammenfügen
- ➕ Vorbildliche PC-Umsetzung ohne nennenswerte Bugs
- ➕ Auch für Nicht-Fans der Hauptfigur ein denkwürdiges Erlebnis
- ➕ Dramatisch inszenierte, toll ausbaldowerte Bosskämpfe
- ➕ Wunderschöne Spielwelt
- ➖ Story-Schluss im Vergleich zum Rest des Spiels zu unspektakulär
- ➖ Leveldesign mit Schwächen, zu viel Luftschacht-Krabbelei
- ➖ Den Prügeleien fehlt es auf Dauer an Spieltiefe.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL





BEGABT | Die anfangs schwache Scarlett verdrischt schon nach wenigen Spielstunden ganze Gruppen von Feinden. Realistisch? Nein. Aber motivierend!



GIGANT | Bosskämpfe sind selten, aber schön inszeniert. Sie erfordern alle eine spezielle Taktik.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Überraschend gut gelungen: das Rollenspiel-debüt von Entwickler Deck 13.

Venetica

Es ist eine Sache, gute Ideen und Absichten zu haben. Eine andere ist es, sie in die Tat umzusetzen, sie in ein Spiel zu verwandeln, das die Erwartungen trotz aller Zweifel erfüllt. Deck 13 (Ankh, Jack Keane) ist dieser Prozess weitestgehend gelungen: Venetica, das erste Fantasy-Rollenspiel des Frankfurter Studios, macht einfach Spaß.

Tod ist das Leitmotiv in Venetica. Das Spiel erzählt von der jungen Scarlett, die zu Beginn nur knapp einem Mordanschlag entgeht, dabei aber ihren Geliebten verliert. Noch während die unfreiwillige Heldin ihren Verlust betrauert, erscheint ihr der leibhaftige Tod, der sich als ihr Vater zu erkennen gibt. Er klärt sie über die Hintergründe des Attentats auf und überträgt ihr dann die Aufgabe, nach Venedig zu reisen, um dort fünf böse Fürsten zu bezwingen und – sollte sie es wünschen – Rache zu üben.

Die Geschichte beginnt zwar dramatisch und spannend, verliert jedoch im Laufe der rund 30 Stunden Spielzeit etwas an Fahrt. Ein vielversprechender Nebenhandlungsstrang beispielsweise, der von Scarletts wütendem Halbbruder erzählt, geht im Trubel der Ereignisse unter. Trotzdem motiviert das Spiel bis zum Finale, vor allem dank der glaubhaften Heldin, die sich frei von klischeehaftem Sexismus zu einer wahren Kriegerin wandelt. In einigen Dialogen darf Scarlett zwischen Rachedurst und Pflichtbewusstsein auch moralische Entscheidungen treffen – diese Momente bestimmen, welche von zwei möglichen Endsequenzen man zu Gesicht bekommt.

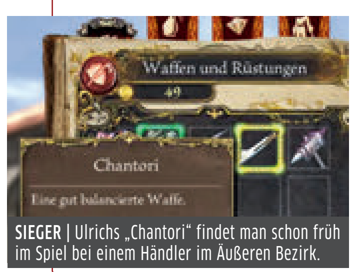
Venedig ist ein spannender Schauplatz: Die Stadt, nur flüchtig an ihr reales Vorbild angelehnt, bietet nicht nur belebte Gassen, malerische Häfen und finstere Katakomben voller Schätze, man darf auch die Dächer der oft betretbaren Häuser erklimmen und die Kanäle erforschen. Die Spielwelt ist allerdings nur eingeschränkt erkundbar, beispielsweise kann Scarlett weder springen noch klettern.

In Venedig folgen NPCs einem Tagesablauf, sodass Händler und Wachen nachts beispielsweise in ihre Häuser zurückkehren. Eigentlich ein schönes Feature, das es aber nicht gebraucht hätte – die Nacht ist spielerisch nahezu sinnlos, außerdem sieht die Stadt bei Tage deutlich prächtiger aus.

Als Todestochter besitzt Scarlett besondere Fähigkeiten, allen voran: die Heldin ist nahezu unsterblich. Sinken ihre Lebenspunkte auf null, landet sie, bevor sie endgültig hinüber ist, erst mehrmals in einer Geisterwelt. Von dort aus kehrt sie dann direkt ins Kampfgeschehen zurück. Da es obendrein niemals an Heiltränken mangelt, ist Venetica

EXKLUSIVER NAMING-CONTEST

Gemeinsam mit Publisher dtp und Entwickler Deck 13 veranstaltete PC Games im vergangenen März einen ungewöhnlichen, exklusiven Wettbewerb: Wir riefen unsere getreuen Leser auf, Namensvorschläge plus Hintergrundgeschichte zu einer besonderen Waffe im Spiel einzusenden. Ulrich R. aus Gangkofen lieferte dabei den schönen Vorschlag „Chantori" – der überzeugte unsere Expertenjury sofort und so trägt nun ein starkes Schwert im Spiel diese Bezeichnung. Wir gratulieren! Als Belohnung durfte sich Ulrich nicht nur über ein schönes Venetica-Exemplar, sondern auch über einen exklusiven Studio-Besuch bei Entwickler Deck 13 freuen. Danke an alle, die mitgemacht haben!



SIEGER | Ulrichs „Chantori" findet man schon früh im Spiel bei einem Händler im Äußeren Bezirk.



DURCHDACHT | Die ersten Fächer der Quickslotleiste sind an je eine der vier Waffenarten gebunden – wechselt man die Waffe, wechseln auch gleich die Skills mit. Clever!

a) HILFSBEREIT | Viele Charaktere in **Venetica** sind gut vertont und interessant, gehen jedoch meist im Handlungsverlauf unter.

b) SCHATZGRÄBER | Sobald Scarlett eine Schaufel besitzt, kann sie im lockeren Erdreich graben – seltene Schatzkarten weisen den Weg zur Beute.

c) PRAKTISCH | Ab der Spielmitte darf Scarlett Venedigs Gondeln als nützliches und komfortables Schnellreisesystem verwenden. Tolle Idee!

SPEKTAKULÄR | Scarletts Kampfanimationen sind sehr geschmeidung und gehen fließend ineinander über. Hin und wieder nutzt das Spiel für bestimmte Attacken sogar einen stilvollen Zeitlupeneffekt – hier streckt die Heldin ein Monster mit ihrer Todesklinge nieder.

selbst auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad ein Kinderspiel. Auch die simple Charakterentwicklung unterfordert Genreprofis: Nach einem Levelaufstieg verteilt man Punkte auf vier Statuswerte, was etwa den Lebensbalken erweitert. Rüstungen und Waffen gibt es zudem nur in geringer Zahl. Todesmagie und Spezialattacken kann man zwar in kleinen Talentbäumen mehrstufig ausbauen, doch nicht alle dieser Skills sind auch wirklich sinnvoll. Zum Beispiel kann sich Scarlett jederzeit unsichtbar in die Totenwelt versetzen, was in den Gefechten aber zumeist überflüssig ist – wozu dieses Talent also verbessern?

Trotzdem werden die Kämpfe kaum langweilig, denn vor allem im späteren Spielverlauf wird dem Spieler mehr abgefordert als nur ein wilder Klickfinger: Nekromanten, Monster und Banditen blocken Schwerthiebe ab, weichen Scarletts Speerstößen aus, durchbrechen ihre Verteidigung mit kräftigen Axthieben. So muss sich die Heldin zeitig abrollen und ausweichen, um ihrerseits rhythmisch zurechtgeklickte Komboattacken auf die Gegner zu entladen. Was einem Action-Profi hier vielleicht simpel erscheinen mag, dürfte auf einen Neueinsteiger dafür angenehm zugänglich wirken. Der hohe Action-Anteil gefällt uns jedenfalls gut, zumal die Kämpfe fein animiert sind und wahrlich nicht mit schönen Effekten geizen.

Venetica beherrscht zwar alle Rollenspiel-Grundbegriffe, tut sich aber in keiner Disziplin hervor. So erbeutet Scarlett etwa massig Beute aus Truhen und von Gegnern. Doch das gefundene Zeug unterscheidet sich kaum – vielfältigere Fundstücke mit mehr Verwendungszwecken hätten der Sammelwut des Spielers gutgetan. Auch lernt Scarlett erst spät eine Zauberkraft, um mit Toten zu sprechen. Speziell aus dieser Idee schöpft Deck 13 nicht genügend Potenzial: Scarlett kann höchstens mal einen herumlungernden Geist um eine Schatzkarte anbetteln, doch echte menschliche Tragödien tun sich ihr dabei ebensowenig auf wie spannende Gesprächsoptionen oder raffinierte Rätsel. Das überrascht, denn eigentlich ist Adventure-Spezialist Deck 13 für knackige Puzzles und glaubhafte Dialoge wohlbekannt. Dafür punkten die Entwickler bei der Steuerung: Sie wirkt aufgeräumt und zweckmäßig, selbst mit Gamepad hat man die Kämpfe und Menüs jederzeit im Griff. Kritikpunkte, etwa eine fehlende Notizfunktion auf der Karte, finden sich hier nur in Details.

Die Technik jedoch gibt Grund zum Ärgern: Trotz einiger malerischer Anblicke enttäuscht **Venetica** mit übermäßig hohen Hardware-Anforderungen und einigen Bugs (siehe Kasten unten) – diese Kritikpunkte sind es, die das Spiel derzeit vom Prädikat „sehr gut" trennen. ❑

DIE TECHNIK: GRUND ZUR SORGE?

Venetica sieht meist sehr gut aus, jedoch nicht immer. Zudem hat die Technik – trotz Patch – einige Mängel.

Zum Verkaufstag erschien ein erster Patch für **Venetica**. Der besserte vor allem einige Questbugs aus und wurde in diesem Test berücksichtigt. Dank Patch hatten wir keinen Absturz mehr. Andere Kritikpunkte bleiben jedoch bestehen:

- Einige Spieler klagen über einen störenden Bug beim Benutzen von Leitern.
- Clipping-Fehler treten häufig auf.
- Die Performance ist selbst auf modernen Rechnern ungenügend, gemessen an der „lediglich" guten Grafik.
- Texturen scheinen auf Distanz regelrecht zu wabern. Der Grund: Offensichtlich hat Deck 13 auf Mip Mapping verzichtet.
- Eine Quest gegen Ende des Spiels konnten wir trotz Patch nicht beenden.
- Manche Schatten verschwinden oder flackern, sobald man die Kameraperspektive verändert.
- Ladezeiten fallen bei jedem Betreten und Verlassen von Venedigs Innenräumen an. Sie sind einen Tick zu lang und stören damit den Spielfluss.

Fazit: Zwar konnten wir **Venetica** selbst vor dem ersten Patch ohne gravierende Bugs durchspielen, jedoch trüben auch jetzt noch viele (teils kleine) technische Ungereimtheiten den Gesamteindruck. Und das wirkt sich auf die Wertung aus.



DURCHWACHSEN | Dieses Bild zeigt maximale Grafikdetails: Links im vergrößerten Ausschnitt sehen Sie eine von vielen unsauberen Kanten, wo zwei matschige Wandtexturen aneinander stoßen. Rechts im Zoom jedoch Scarletts detailverliebte Kleidungstexturen. Ein unausgeglichenes Gesamtbild.





1 **TUTORIAL** | Mord, Trauer, Kämpfe und eine Begegnung mit dem leibhaftigen Tod – die frühen Spielstunden in Scarletts schönem Bergdorf wecken Gefühle und führen gleichzeitig locker in die Spielmechanik ein.



2 **VENEDIG** | Die Stadt nimmt einen Großteil der Spielwelt ein und ist in fünf Bezirke unterteilt, die man erst nach und nach freispielen muss. Die Fülle an Quests und Schätzen motiviert, ohne aber mitzureißen.

Motivationskurve

Testversion: Retail mit Patch 1.01 **Spielzeit (Std.:Min.):** 33:00

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

LICHT UND SCHATTEN | In Venedig fallen uns erstmals einige verwaschene Texturen und Bugs auf.

RUCKELIG | Sobald man Scarletts Bergdorf frei erkunden darf, machen sich erste Performance-Schwächen bemerkbar.

DEFEKT | Gleich nach dem dritten Bosskampf stoßen wir auf eine Nebenquest, die sich nicht abschließen lässt.

79 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



3 **BEWÄHRT** | Der muntere Mix aus Kämpfen, Quests und Story hält sein Niveau. Highlight des letzten Spieldrittels ist ein kurzer Ausflug in einen kleinen, grafisch schön gemachten Afrika-Level.

4 **GUT ODER BÖSE** | Je nachdem, wie sich Scarlett in manchen Dialogen verhält, bestimmt sie den Ausgang der Geschichte – zwei Endsequenzen sind möglich. Bereits das erste Gespräch mit dem Tod wirkt sich auf das Finale aus!

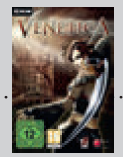
MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Technikmängel hin oder her: Deck 13 hat hier etwas Tolles erschaffen."

Liebend gerne hätte ich das erste Deck-13-Rollenspiel mit einer besseren Wertung geehrt. Doch wer sich mit den Größen des Genres messen möchte, muss auch die entsprechende Kritik verkraften: Venetica ist technisch zwar weit (!) von einem Debakel des Schlages Gothic 3 entfernt, sicher, doch manche Bugs und technischen Ungereimtheiten stören einfach. Ohne diese Mängel läge meine Wertung ein oder zwei Pünktchen höher. Denn gerade für Rollenspieleinsteiger ist Venetica eine gute Wahl: Zugängliche Bedienung, eine (meist) schön gestaltete Spielwelt, flotte Kämpfe und eine starke Heldin – wer daran Gefallen findet, schaut auch über einige Storylücken und den niedrigen Anspruch hinweg. Obwohl das Spiel also kein Bioware-Niveau besitzt, darf Deck 13 zu Recht stolz auf sich sein. Weiter so!

VENETICA



Ca. € 40,-
4. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Deck 13
Publisher: dtp
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom. Eine Online-Aktivierung ist nicht notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöner Grafikstil, gute Effekte, feine Kampfanimationen und tolle Stadtarchitektur; aber: teils matschige Texturen, triste Innenräume, viele Clipping-Fehler sowie einige hölzern wirkende NPCs
Sound: Fast ausnahmslos professionelle Sprecher, nette Soundeffekte und stimmige Musik – gute Arbeit!
Steuerung: Die Kamera nervt in engen Räumen und die Karte zeigt manchmal das gesuchte Questziel nicht an. Ansonsten ordentlicher Standard, sogar mit einigen gescheiten Komfortfunktionen (etwa schnelles Looten bei gedrückter Strg-Taste).

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2,4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT (oder vergleichbare 256-MB-Grafikkarte)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6750 oder AMD X2 6000+, 3 GB RAM, Geforce GTX 260 (oder vergleichbar)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel handelt vom Tod – viele Gegner und auch einige NPCs lassen ihr virtuelles Leben, in seltenen Fällen sind auch Blut oder ausgeübte Gewalt (Kehlenschnitte) zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten Venetica zweimal durch: erst in der Verkaufsfassung, dann mit dem Releasepatch 1.01. Der Patch ist mit Savegames der Version 1.0 leider inkompatibel, beseitigt aber einige Absturzursachen, Questprobleme und Detailmängel; außerdem erweitert er die Quickslotleiste um zwei nützliche Fächer.

PRO UND CONTRA

- + Glaubhafte, kraftvolle Heldin
- + Venedig als origineller Schauplatz
- + Meistens atmosphärisch dicht
- + Prima für Rollenspiel-Neulinge
- + Flotte und fein animierte Kämpfe
- + Angemessener Umfang (ca. 30 h)
- + Gute, oft hervorragende Sprecher
- + Zwei mögliche Endsequenzen
- − Grafisch teils unzeitgemäß bei hohen Hardware-Anforderungen
- − Trotz Patch noch einige Bugs
- − Für Genre-Kenner wenig fordernd
- − Story verliert an Spannung
- − Einige Charaktere und Dialoge lassen Feinschliff vermissen
- − Beutestücke ähneln sich zu stark

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

Spitzengeschenk!

Jetzt PC Games abonnieren und eine tolle Prämie abgreifen!

Nobilé 4-Port-Hub **(Prämien-Nr.: 003672)**
Der Nobilé 4-Port-Hub wirkt dank seiner schwarzen Spiegeloberfläche überaus elegant. Seine vier Schnittstellen arbeiten nach dem USB-2.0-Standard und sind somit High-Speed-kompatibel. Die Installation erfolgt dank Plug and Play treiberlos. Er benötigt kein zusätzliches Netzteil und sein USB-Kabel lässt sich bequem direkt am Hub befestigen. Dies sowie seine Größe von 10x2 cm macht den Nobilé Hub ideal für den Transport in der Notebook-Tasche.
Lieferbar solange Vorrat reicht.

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte schicken Sie die Rechnung an folgende Adresse:
(bitte nur angeben, wenn die Rechnungsanschrift von der Lieferanschrift abweicht)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:
Nobilé 4-Port-Hub
(Prämien-Nr. 003672)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG JA 15

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Von: Felix Schütz

Die Entwickler machen Ernst: Black Mirror 2 ist spannender, gruseliger und vor allem sehr viel besser als sein Vorgänger.


GEFAHR | Darren wird von einem mysteriösen Verfolger bedroht – in solchen seltenen Szenen kann der Held sogar sterben. Fairerweise legt das Spiel zuvor stets einen automatischen Spielstand an.

Black Mirror 2

Es macht nichts, wenn Sie **Black Mirror** nicht kennen. Erstens ist das Adventure bereits fünf Jahre alt, zweitens ist es im heutigen Vergleich nur noch von mäßiger Qualität. Anders der knackfrische Nachfolger: Er ist so überraschend gut, dass er prompt in unserem Einkaufsführer gelandet ist!

Vorkenntnisse sind nicht nötig, um **Black Mirror 2** zu kapieren. Trotz vieler Bezüge zum Vorgänger erzählt das Adventure eine eigenständige Story, die zwölf Jahre nach dem ersten Teil beginnt. Tragischer Held ist diesmal Darren Michaels, Student im amerikanischen Küstenkaff Biddeford. Die Handlung ist zwar wenig originell, dafür aber spannend erzählt: Darren kommt einem düsteren Familiengeheimnis auf die Spur – eine Suche, die sich als ernstes Gruseldrama entfaltet und den Spieler oft mit beklemmenden Szenen konfrontiert. Im Lauf der etwa zwölf Spielstunden reist Darren auch nach Willow Creek, dem Schauplatz des ersten Teils. Hier mündet das Spiel in ein dramatisches, aber auch unbefriedigendes Finale; der Abspann schließt nicht grundlos mit den Worten „to be continued“.

Leider verzichten die Entwickler auf spannende Filmsequenzen oder Zoom-Effekte – manch dramatische Szene erzielt so nicht die volle Wirkung. Ausgleich dafür schaffen die feine Rendergrafik und der stimmungsvolle Sound: Die Musik ist schwermütig und die Sprachausgabe klingt bis auf wenige Ausnahmen – etwa Darrens unglaubwürdigen Chef – professionell. Schade allerdings, dass man in Dialogen nur stur die Gesprächsthemen durchklicken muss, ein Multiple-Choice-System hätte uns deutlich besser gefallen.

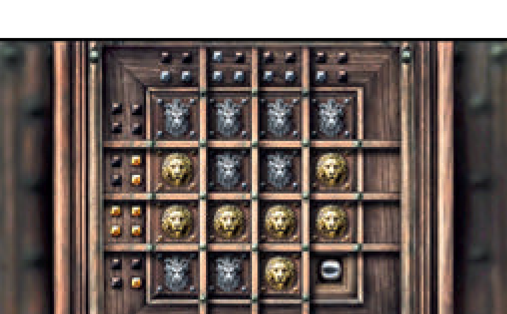
Dank eines automatischen Tagebuchs behält man stets den Überblick: Auf Wunsch liest man sämtliche Geschehnisse sauber zusammengefasst nach, außerdem erhält man dort viele Rätselhilfen. Nicht dass diese nötig wären: Das Puzzledesign ist in den meisten Fällen so fair, dass man schnell auf die Lösung kommt, außerdem enthalten auch Darrens Kommentare nützliche Tipps. Die edle Steuerung nimmt dem Spieler dazu nutzlose Klickarbeit und lästige Laufwege ab – das geht kaum besser. ❑

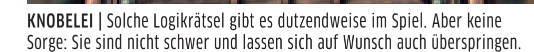
MEINE MEINUNG |
Felix Schütz



„Stimmig, motivierend und einfach gut gemacht.“

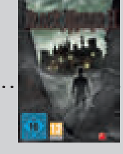
Ich freu mich! **Black Mirror 2** ist richtig gut geworden, es schlägt seinen zähen Vorgänger um Längen! Zwar ist es einen Tick zu leicht und das Ende gefällt mir – wie schon beim ersten Teil – nicht besonders, doch der Rest lässt kaum Wünsche offen. Faire Rätsel, meist gute Sprecher, schöne Grafik und eine tolle Steuerung, da darf Cranberry zufrieden mit sich sein. Für Teil 3 wünsche ich mir aber eine dramatischere Inszenierung und ein Dialogsystem, in dem ich meine Antworten selbst wählen darf. Dazu bitte noch ein würdiges Finale – dann klappt's auch mit dem Award.




KNOBELEI | Solche Logikrätsel gibt es dutzendweise im Spiel. Aber keine Sorge: Sie sind nicht schwer und lassen sich auf Wunsch auch überspringen.


HELD | Darren wirkt zwar manchmal etwas kaltschnäuzig, doch für eine Adventure-Hauptfigur ist er auch angenehm direkt und draufgängerisch.

BLACK MIRROR 2



Ca. € 35,-
25. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Cranberry Production
Publisher: dtp
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDVD. Eine Online-Aktivierung ist nicht notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr schöner 2D/3D-Grafikmix – leider ohne Zoom-Effekte.
Sound: Die meisten Sprecher sind gut gewählt. Atmosphärische Musik.
Steuerung: Klasse! Viele Hilfen, Abkürzungen und Komfort – beispielsweise werden unwichtige Hotspots nach einer Untersuchung ausgeblendet.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

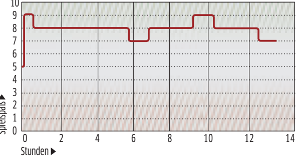
Minimum (Herstellerangaben): CPU mit 1,4 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9800 oder Geforce 6800
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Dualcore-CPU mit 2 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Darren flucht häufig und deftig. Das Gruselspiel zeigt in einigen Szenen Blut und Leichen; in einer Einstellung wird ein Mann durchbohrt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 13:30



Das Spiel lief flüssig und bugfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Überwiegend gute, faire Rätsel
- ➕ Vorbildliche Steuerung
- ➕ Nützliches Tagebuch
- ➕ Knüpft an den ersten Teil an, ohne Kenntnisse vorauszusetzen
- ➕ Viele Tipps entlasten Einsteiger
- ➕ Schön gerenderte Umgebungen
- ➕ Angemessener Umfang
- ➕ Sauber animierte 3D-Charaktere
- ➕ Stimmige Effekte wie Spiegelungen, Regen, Gewitter und Nebel
- ➕ Ernste, meist spannende Story
- ➕ Spezielle Rätsel (etwa Schiebepuzzles) lassen sich überspringen.
- ➕ Größtenteils gute Sprachausgabe
- ➕ Schöner, gruseliger Intro-Film …
- ➖ … aber leider sonst kaum Videos
- ➖ Für Profis keine Herausforderung
- ➖ Starre Dialogbäume ohne eigene Antwortmöglichkeiten
- ➖ Ziemlich enttäuschendes Finale
- ➖ Seltene (aber logische) Fälle, in denen Darren ein Item erst nach einer bestimmten Aktion aufhebt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**

Von: Christoph Schuster

Dieser Titel hebt virtuelle Zerstörung auf einen völlig neuen Level – reicht das zum Hit?



FULMINANTER AUFTAKT | Solch krachende Explosionen begeistern gnadenlos. Ein Effekt, der sich jedoch abnutzt.



ÖDNIS | Immer gleiche Gegner, Missionen und die triste Spielwelt bremsen die Motivation, es bleibt nur gehobenes Action-Mittelmaß.



ENDSPURT | Ausgefallene Waffen und der flotte Mehrspielermodus können später nochmal anspornen, motivieren jedoch nicht auf lange Sicht.

Red Faction: Guerrilla

Wer kennt sie nicht, die beinahe kindliche Begeisterung, die Feuer und Zerstörung auf menschliche Wesen ausüben? Genau diese (insbesondere bei männlichen Vertretern unserer Spezies ausgeprägte) Faszination wollten sich die Entwickler Volition Inc. zunutze machen und bauten deshalb auf massivste Destruktion als Markenzeichen von Red Faction Guerrilla. Die kaum erwähnenswerte Hintergrundgeschichte: Auf dem Mars wütet ein Bürgerkrieg, die Streitkräfte der EDF (Earth Defense Force) unterjochen brutal unschuldige Siedler. Zudem haben die Besatzer den Bruder des Protagonisten auf dem Gewissen, was Letzterem verständlicherweise sauer aufstößt. Er schließt sich dem Widerstand der Red Faction an und unterstützt deren Guerillakrieg. An ältere Vertreter knüpft der neueste Red Faction-Ableger übrigens nicht an. Sie benötigen also kein Vorwissen, um der Geschichte zu folgen. Überhaupt enttäuscht der dritte Serienspross in dieser Disziplin: Sie klappern einen Sektor nach dem anderen ab und erledigen 08/15-Missionen, um die Kontrolle über die Region zu erlangen. Dann geht's auf ins nächste Gebiet. Wichtige Personen kommunizieren beinahe ausschließlich über Funk. So entsteht keinerlei emotionale Bindung zu den Charakteren, die Handlung nimmt kaum Fahrt auf.

Ein Aspekt hebt Guerrilla aber aus der Masse der Actiontitel heraus: (beinahe) vollkommene Zerstörung! Jedes Gebäude, jeden Aufbau, jedes Fahrzeug, das Sie sehen, können Sie demolieren. Die Spielphysik lässt Türme und Fabrikhallen eindrucksvoll zusammenkrachen und garantiert samt spektakulären Explosionen unheimlichen Spaß. Per Vorschlaghammer Wände zerlegen oder mit tonnenschweren Lastwagen ganze Gebäudekomplexe niederreißen – eine Mordsgaudi!

Aber: So fantastisch Red Faction Guerrilla Zerstörung zelebriert, so sehr dürstet es den geneigten Spieler bald nach Gehaltvollerem. Ein Actiontitel mit offener Spielwelt darf sich eben nicht auf nur ein herausragendes Feature verlassen! Zudem verlangen größere Feuergefechte und Explosionen Ihrem PC einiges ab – wer keine Höllenmaschine sein Eigen nennt, muss damit rechnen, dass bei spektakulären Sequenzen die Framerate in die Knie geht. ❑

MEINE MEINUNG | Christoph Schuster



„Ein Titel darf sich nicht auf ein einziges Feature verlassen."

Kaputt machen, zerlegen, vernichten – ja, das befriedigt meine destruktive Ader, da lacht mein Actionspieler-Herz. Guerrilla übte durchaus Faszination auf mich aus, erreichte aber zu keiner Zeit echtes Toptitel-Niveau. Die Entwickler versäumten es, die Brachialität noch etwas anzureichern: mit einer spannenden Handlung, mitreißenden Präsentation oder pfiffigen Missionen – all das fehlt sehr. Hinzu kommt, dass die groß angelegte Zerstörung, die das Aushängeschild des Titels ist, selbst mächtige Hightech-Rechner überfordert. Da wurde bei der Portierung gepfuscht.

RED FACTION GUERRILLA



Ca. € 39,-
18. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Volition Inc
Publisher: THQ
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Aktivierung für Games for Windows Live benötigt; Kopierschutz noch nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr ordentliche Grafik, beeindruckende Physik- und Explosionseffekte, die öde Spielwelt drückt allerdings die Stimmung.
Sound: Mittelmaß – durchwachsene Sprecherleistungen, generische, aber ordentliche Orchesterklänge
Steuerung: Standard für Third-Person-Action; funktioniert tadellos und weit angenehmer als auf Konsole

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sechs Modi: (Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Belagerung, Schadenskontrolle, Zerstörung
Zahl der Spieler: 2 bis 16 Spieler online

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

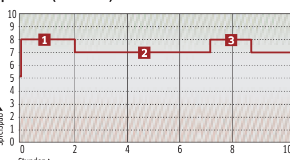
Minimum (Herstellerangaben): 2,0 GHz Dual-Core, 1 GB RAM, 15 GB HD, Windows XP/Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Das virtuelle Töten und Zerstören ist Ihre Hauptarbeit in Guerrilla, es spritzt dabei auch Blut – der Titel gehört definitiv nicht in die Hände von Jugendlichen und Kindern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir spielten mit der Retail-Fassung, wie sie auch im Laden steht. Während des Tests kam es dabei zu einem nicht reproduzierbaren Absturz auf den Desktop. Ansonsten gab es keine nennenswerten Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Virtuelle Zerstörung vom Feinsten – beeindruckende Explosionen und die bis dato beste Schadensphysik in einem Spiel
- ➕ Ausgefallene Waffen
- ➕ Starker Mehrspielermodus
- ➖ Belanglose Handlung, seelenlose Charaktere
- ➖ Mangelnde Abwechslung
- ➖ Instabile Bildwiederholraten
- ➖ Eintönige, leblose Spielwelt
- ➖ Schwach präsentierte Geschichte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

Von: Christian Schlütter

Die Macher der Hitman-Reihe versuchen sich an einer Samurai-Story – ein Kinderspiel!



HAUDRAUF | Gerade die Spezialfähigkeiten, mit denen Hiro mehrere Feinde angreift, machen Spaß.



KLOPSKERL | Der pummelige Futo legt sich gerne mit dicken Brocken an und hilft seinen Freunden so aus.



REAKTIONSSCHNELL | Bei Boss-Kämpfen müssen Sie die richtigen Tasten zur richtigen Zeit drücken.

Mini Ninjas

In Fantasy-Fernost ist der Notstand ausgebrochen. Ein größenwahnsinniger Ninja-Meister will die Weltherrschaft und verwandelt dazu unschuldige Tierchen in seelenlose Krieger. In IO Interactives spaßigem Action-Adventure steuern Sie deshalb eine Horde von Nachwuchs-Ninjas, um das Unheil abzuwenden.

Steht Ihnen dabei zunächst nur der agile und magisch begabte Hiro zur Verfügung, befreien Sie im Laufe des Spiels dessen Freunde, die alle unterschiedliche Fähigkeiten haben. Der dicke Futo kann mit seinem Hammer ordentlich austeilen, Shun hingegen ist ein echter Meister-Bogenschütze. Obwohl Sie jederzeit zwischen den Teamkameraden hin und her schalten dürfen, bietet Mini Ninjas zu selten Anlässe dazu. Einzig Futo werden Sie des Öfteren benutzen. Die anderen Charaktere sind so gut wie nutzlos.

Ähnliches gilt für die restlichen spielerischen Freiheiten, die Ihnen Mini Ninjas gewährt. So dürfen Sie Kräuter sammeln und Tränke brauen, durch Seelentransformation herumstreunende Tiere steuern, schleichen oder Ihre Feinde mit allerlei Zaubersprüchen beharken. Allein: Es fehlt der Anreiz dazu. Die meisten Situationen meistern Sie auch ohne dieses ganze Drumherum. So lässt das Spiel viele gute Ideen ungenutzt.

Mini Ninjas darf aber die witzige Comic-Grafik, die guten deutschen Sprecher und das kluge Leveldesign für sich verbuchen. Auch die Portierung von den Konsolen ist passabel gelungen. Nur selten stören Steuerung oder Kameraführung. Was hingegen schmerzlich fehlt, ist ein Mehrspieler- oder Koop-Modus, der sicherlich Spaß gemacht hätte. ❑

MEINE MEINUNG |

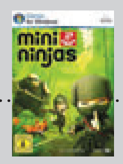
Christian Schlütter



„Trotz verschenkter Chancen ein kurzweiliger Spaß!"

Wer mich kennt, braucht nicht zu raten, was mir an Mini Ninjas am besten gefallen hat: nämlich, dass die Zwerg-Helden losziehen, um unschuldige Tierchen zu retten! Genau das richtige Thema für ein Spiel, das sich an ein jüngeres Publikum wendet. Und auch wenn Erwachsene vielleicht zu wenig gefordert werden und zu schnell durch sind, so hat mir Mini Ninjas doch eine Menge Spaß gemacht. Der Spielverlauf ist actionreich und gerade das gute Leveldesign treibt einen voran. Schade nur, dass IO Interactive so viele gute Ideen ungenutzt lässt.

MINI NINJAS



Ca. € 35,-
9. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: IO Interactive
Publisher: Eidos
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keine Angabe von Eidos. Unsere Version benutzte allerdings eine normale DVD-Abfrage. Eine Online-Aktivierung war nicht notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knuddelige Comic-Grafik mit hübschen Effekten; zudem niedliche Charaktere und NPCs
Sound: Gute deutsche Sprecher, Musikuntermalung unauffällig
Steuerung: Mit Gamepad deutlich eingängiger, aber auch Maus und Tastatur sind brauchbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

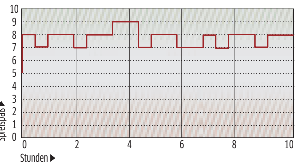
Minimum (Herstellerangaben): Pentium 4 3,2 GHz, 512 MB RAM (1 GB Vista), Ati Radeon X1300/Geforce 6600.
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Dual-Core-CPU, 1 GB RAM (2 GB Vista), Ati Radeon X1300/Geforce 6600

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahre
Mini Ninjas richtet sich explizit an ein jüngeres Publikum und bietet daher nur unblutige Prügeleien. Witze über Fürze sind da noch die derbsten Szenen. Zudem vermittelt das Spiel Kindern ganz nebenbei Respekt vor Tieren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v 1.0.0.1
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir testeten mit einer fast fertigen Version und konnten weder über Abstürze noch über grobe Fehler meckern. Mini Ninjas lief zu jeder Zeit flüssig und stabil.

PRO UND CONTRA

- ➕ Witziges Setting und liebevoll gestaltete Charaktere
- ➕ Gutes Leveldesign, immer wieder neue Herausforderungen
- ➕ Actionreiche, kurzweilige Kämpfe
- ➕ Gute deutsche Sprecher
- ➖ Viele gute Ideen wie die Teamkameraden und die Alchemie werden nicht genutzt.
- ➖ An wenigen Stellen nerven die PC-Steuerung und die Kamera
- ➖ Für erwachsene Spieler zu einfach und zu schnell vorbei

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**



JETZT KOSTENLOS DOWNLOADEN
DRIFT CITY™
POWERED BY
7G//AMES
EINSTEIGEN
AUFPIMPEN
GAS GEBEN!
WWW.DRIFTCITY.DE
DAS NEUE ONLINE-GAME MIT TURBO-POWER!
DRIFT CITY IST DIE BRANDNEUE MISCHUNG AUS RENN- UND ROLLENSPIEL! GEWINNE RENNEN UND BEHAUPTE DICH IN RASANTEN VERFOLGUNGSJAGDEN - LASS DIE REIFEN ORDENTLICH QUALMEN UND GIB VOLLGAS AUF WWW.DRIFTCITY.DE!

Von: Alexander Frank

Trotz Insolvenz bringt Ascaron die Erweiterung zu Sacred 2 auf den Markt.





▲ **WIE FIES!** | Ein friedliches Dorf wird von einigen besonders starken Champion-Monstern (die Wesen mit den Flügeln) überfallen.

◀ **BERGWANDERUNG** | Unser Schattenkrieger kämpft gegen hundeähnliche Kreaturen und einen großen dürren Yeti.

Sacred 2: Ice & Blood

Im April dieses Jahres meldete Ascaron Insolvenz an. Infolgedessen könnte man meinen, dass das Sacred 2-Add-on ein verzweifelter Versuch sei, mit einem halbgaren Produkt das finanzielle Loch zu stopfen. Dafür wirkt Ice & Blood aber recht solide, wenngleich sich Neuerungen in Grenzen halten.

Die neue Charakterklasse überzeugt zu Beginn. Der Drachenmagier ist sozusagen ein Sprücheklopfer: Nach einem oder zwei Zaubersprüchen beißen seine Widersacher in das prächtig animierte Gras. Als Fernkämpfer lässt der Kerl keinen Gegner zu nah an sich herankommen. Das würde sonst einen viel zu schnellen Tod bedeuten. Aaaaaber: Schon nach wenigen Stufenaufstiegen kann sich der Drachenmagier wie Rambo durch die Spielwelt ballern. Im Action-Rollenspiel-Jargon nennt man den Typen „overpowered“. Für Normalsterbliche bedeutet das, dass der Kerl nach kurzer Zeit viel zu stark wird, wodurch der Spielspaß dank der fortan fehlenden Herausforderung sinkt. Ach ja: Dem Magier stehen beide Kampagnen (Licht und Schatten) sowie jeweils fünf der sechs Gottheiten des Hauptspiels zur Verfügung.

Ferner wächst Ancaria um zwei neue Gegenden. Im Nordwesten spaziert Ihr Held durch die Kristallebenen, das Jagdgebiet der Seraphim. Im Südosten wartet der Verfluchte Wald. Die Kristallebenen wirken farbarm und trist, der Wald hingegen ist ein Hingucker. Dessen Vegetation und die Geräuschkulisse erzeugen eine dichte Atmosphäre, die Gegner (unter anderem übergroße fliegende Augen) sind ein Blickfang.

Ansonsten erwartet den Spieler wenig Neues. Die Quests sind Standardware, Aufgaben wie „Hol X Teile von A und Y Stücke von B“ ziehen die Erweiterung unnötig in die Länge, statt interessante Geschichten zu erzählen. Letzteres wäre auch schwierig gewesen, denn wie schon im Hauptspiel bekommt der virtuelle Held sämtliche Job-Angebote als Lesetafeln serviert. Nur allgemeine Sprüche sind vertont, etwa wenn der Protagonist seinen Gegner besonders effektvoll verhaut.

Fazit: Ice & Blood ist eine nette Erweiterung mit einem mageren Umfang. Sie verbessert das Hauptabenteuer um von den Spielern seit langer Zeit gewünschte Funktionen (etwa die Möglichkeit, sich überall zu einem Portal zu teleportieren) und ergänzt es um neue Gegenstände und Quests. In für die Entwickler finanziell besseren Zeiten hätte das auch ein kostenloser Inhalts-Patch geschafft. ❑

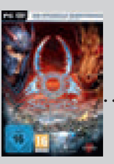
MEINE MEINUNG | *Alexander Frank*



„Mich als Fan macht diese Sacred-2-Erweiterung süchtig.“

Action-Rollenspiele haben mich schon immer begeistert – teilweise so stark, dass sich vor lauter Daddeln meine abendliche Zu-Bett-Geh-Zeit um Stunden nach hinten verschob. Ich werde wohl auch bei Ice & Blood auf Essen, Trinken und soziale Kontakte verzichten, um der Jagd nach immer besseren Gegenständen zu frönen. Und das, obwohl das Add-on objektiv gesehen nur wenig Neues bietet. Fans des (mittlerweile dank Patches weitgehend fehlerfreien) Hauptspiels soll das aber nicht stören – in der Erweiterung gibt es schließlich genug neue Waffen, Rüstungen und Reittiere zu erbeuten.

SACRED 2: ICE & BLOOD



Ca. € 30,-
28. August 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Ascaron
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Wie beim Hauptspiel kommt auch hier Securom zum Einsatz. Eine Aktivierung übers Internet ist erforderlich. Zwei Aktivierungen sind möglich, darüber hinaus muss das Spiel übers Internet deaktiviert werden, bevor eine weitere Installation erfolgen kann.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Aufwendige, farbenfrohe Grafik mit scharfen Texturen.
Sound: Gute Sprecher, allerdings viel zu wenig Dialoge vertont.
Steuerung: Gute Bedienbarkeit – prima!

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperatives Spiel und PvP, sowohl im LAN als auch online auf Ascaron-Servern.
Zahl der Spieler: Bis 16 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

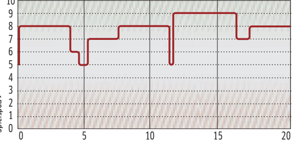
Minimum: 2,4 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 20 GB HD,
Empfehlenswert: 2,0 GHz Dual Core CPU, 512-MB-Grafikkarte, 25 GB HD

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Kämpfe (aus der Drauf-/Verfolgersicht) gegen Menschen und Monster stehen im Vordergrund.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 2.64
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Wir spielten die Verkaufsfassung des Add-ons. Uns sind keine gravierenden Mängel aufgefallen.

PRO UND CONTRA

- ✚ Zwei interessante Gebiete
- ✚ Eine Menge neuer Gegenstände
- ✚ Der Begleiter-Imp löst das Platz-Problem bei Gegenständen
- ✚ Konfigurierbare Kamera
- ✚ Teleport-Funktion überall nutzbar
- ✚ Stimmungsvolle Atmosphäre
- ✚ Neue Kampfkunst-Slots
- ✚ Eine neue Charakterklasse, …
- ▬ … die nicht gut ausbalanciert ist.
- ▬ Schwieriger Einstieg in die neuen Gebiete, danach wird das Spiel aber wiederum zu leicht
- ▬ Die Quests sind nach wie vor Durchschnittsware

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**



präsentiert:



PC-K58

PC-K62

Lancool

DRAGONLORD
K SERIES



HARTWARE.NET



COMPUTERBASE.DE



ALLROUND-PC.DE



MEISTERKUEHLER.DE



MODDINGBASE.DE



PLANET3DNOW.DE



INGAME.DE



TWEAKPC.DE

***Lancool** konnte sich in kürzester Zeit als einer der beliebtesten Gehäuse-Brands etablieren und zeigt nun mit der brandneuen **Dragonlord Serie** eine sprichwörtliche Revolution bei Midi-Towern zum kleinen Preis! Dabei bieten die Gehäuse extrem viele Features, eine komplett werkzeugfreie Montage und eine äußerst hochwertige Verarbeitung.*

*Kein Wunder, denn hinter dieser Marke steckt kein geringerer als der Premium-Gehäuse-Hersteller **Lian Li. Unleash the Dragon!***

www.caseking.de/dragonlord

Von: Christian Schlütter

Mit einer frechen Kopie wagt Square Enix erste, unbeholfene Schritte auf dem westlichen Strategie-Markt!



TOD VON OBEN | Luftangriffe gehören zu den unterhaltsamsten Momenten der Kampagne.

Order of War

Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht, heißt es oft. Bei **Order of War** wurde aber übertrieben. Kameraführung, Spielsystem und Grafik – bis hinunter zu den Einheitensymbolen – gleichen Massives 2007er-Erfolg **World in Conflict** wie ein Ei dem anderen. In diesem geborgten Gewand präsentiert das Spiel zwei Kampagnen mit je neun Missionen im Zweiten Weltkrieg. Kurzfassung: Normandie, Ostfront, alles schon viel zu oft gesehen, gähn!

Während der Missionen zeigt sich, dass die Japaner von Square Enix sich gerade erst an westliche Befindlichkeiten herantasten. Strategie-Experten werden auf den normalen Schwierigkeitsgraden kaum gefordert. Meistens geht es nur darum, alle Einheiten dem Feind entgegenzuwerfen und abzuwarten. Manöver wie Flankenangriffe sind selten gefragt – wohl ein Zugeständnis an amerikanische Genre-Vorlieben. Extra für das deutsche Publikum hat man aber einen Hardcore-Schwierigkeitsgrad eingebaut.

Die Missionsstruktur ändert sich dadurch aber nicht. Hier und beim Mehrspieler-Modus bedient sich Entwickler Wargaming.net bei Relic-Krachern wie **Company of Heroes**: Auf den Karten sind Flaggen verteilt, die es einzunehmen gilt. Mit den dadurch gewonnenen Punkten rufen Sie Verstärkung herbei oder ordern Luftangriffe.

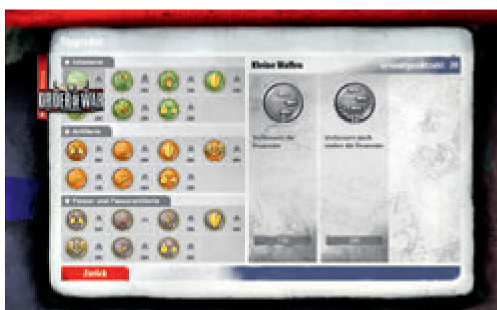
Während die Grafik durch ordentliche Einheitenmodelle und eine gute Lichtstimmung überzeugt, werden Audiomitteilungen oft gar nicht abgespielt oder laufen wild ineinander. Die Zwischensequenzen hingegen überraschen mit einem interessanten Mix aus historischen Aufnahmen und gerenderten Szenen. ❑

MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*




„Durchschnittskopie ohne neue, eigene Ideen."

Ich will **Order of War** mal zugutehalten, dass sowohl Square Enix als auch Wargaming.net wenig Erfahrung mit großen Projekten auf dem westlichen Markt haben. Massive und Relic sind zudem sicher keine schlechten Vorbilder. Aber so unverhohlen abzukupfern, ist dann doch etwas zu viel für meinen Geschmack. Zumal die gute Einheiten-KI und das intelligente Deckungssystem von **Company of Heroes** fehlen. Insgesamt ist **Order of War** aber ein solides, unterhaltsames Strategiespiel, das auf Nummer sicher geht, anstatt neue Wege zu beschreiten.



AUFWERTUNG | In einem kleinen Rollenspiel-System dürfen Sie Punkte auf Boni in den Bereichen Panzer, Artillerie und Infanterie verteilen.



ERKANNT? | Sogar die kleinen blauen Ringe um ausgewählte Einheiten erinnern stark an **World in Conflict** und **Company of Heroes**.

ORDER OF WAR

Ca. € 35,-
25. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Wargaming.net
Publisher: Square Enix
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Beim Spielstart verbindet sich **Order of War** mit Steam. Zur Installation müssen Sie online sein, danach brauchen Sie keine DVD zum Spielen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Lichteffekte, Einheitenmodelle und Naturdarstellung; öde Häuser und Bodentexturen.
Sound: Die deutschen Sprecher klingen unmotiviert. Immer wieder stören Audio-Aussetzer.
Steuerung: Wer **World in Conflict** gespielt hat, findet sich sofort zurecht. Es fehlen aber einige Komfortfunktionen wie beispielsweise eine Deckungsanzeige.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sechs Karten, auf denen Sie im LAN oder im Internet über GameSpy gegeneinander antreten dürfen. Gefecht-Modus zum Üben.
Zahl der Spieler: 2-4 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 3800+, Radeon 3850/ Geforce 8600 GT, 2 GB RAM (XP)/ 4 GB (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Phenom II X4 940 BE, Radeon HD 4870/1G/Geforce GTX 260-216, 2 GB (XP) RAM/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Keine blutigen Szenen, dafür Kriegsalltag mit viel zerstörtem Gerät

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.1858
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00

Spielspaß ▸ 0–10 / Stunden ▸ 0, 4, 8, 12, 16, 20

Wir testeten mit der fertigen Steam-Version. Abstürze traten nicht auf. Die Bildwiederholrate lag konstant bei guten 40 Frames.

PRO UND CONTRA

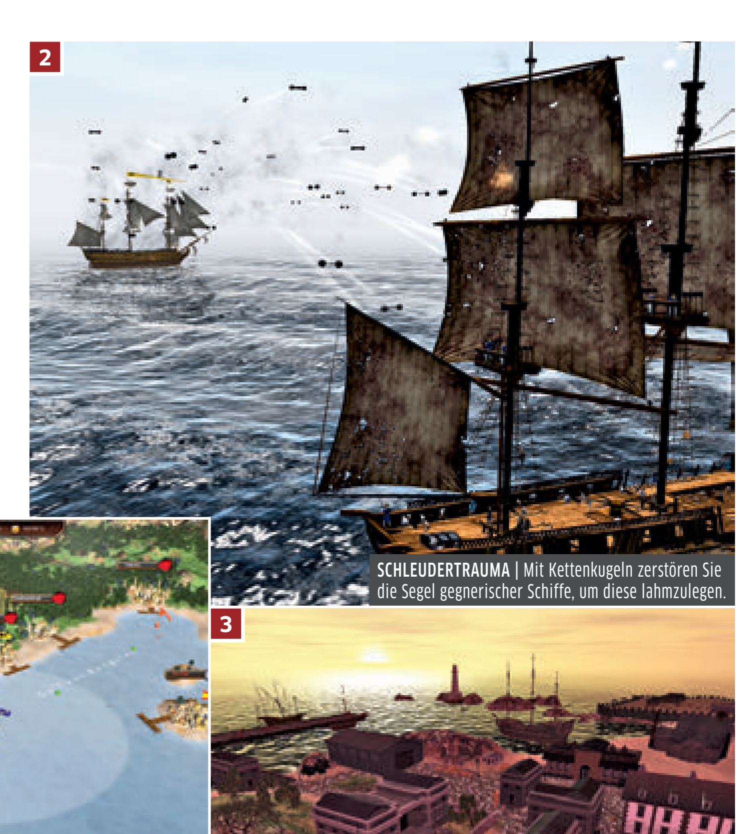
- ➕ Eingängige Steuerung
- ➕ Unterhaltsame, leichte Missionen
- ➕ Gute Peformance
- ➖ Heftig von Genre-Größen kopiert
- ➖ Audioprobleme
- ➖ Kaum strategischer Anspruch
- ➖ Kampagnen altbacken und wenig mitreißend

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

Von: Stefan Weiß

Eine stürmische Seefahrt nach Indien. Mit an Bord: Ideen aus Empire: Total War, Civilzation, Pirates und Co.



SCHLEUDERTRAUMA | Mit Kettenkugeln zerstören Sie die Segel gegnerischer Schiffe, um diese lahmzulegen.

MEDIEVAL 3: INDIA? | Die Strategiekarte erinnert stark an die **Total War**-Reihe, bietet aber weniger Aktionsmöglichkeiten.

MALERISCH | Die animierten 3D-Ansichten der Häfen sorgen für reichlich Urlaubsstimmung.

East India Company

Erlesene Waren aus fernen Ländern importieren, eine mächtige Handelskompanie aufbauen, feindliche Schiffe versenken – das sind die Eckpfeiler von **East India Company**. Bevor Sie loslegen, wählen Sie eine von acht spielbaren Parteien aus. Doch egal ob Sie sich für Spanien, Portugal, Frankreich, Deutschland, Dänemark, Großbritannien, Schweden oder die Niederlande entscheiden – alle Parteien spielen sich gleich, es gibt keine speziellen Eigenschaften. Schade, da wäre deutlich mehr drin gewesen.

Es reicht nicht für die Spitze, obwohl Entwickler Nitro Games seine Sache wahrlich nicht schlecht macht. Der Kampagnenmodus motiviert zu Beginn, die Menüs wirken aufgeräumt und durchdacht. Die strategische Weltkarte orientiert sich an „großen" Spielen wie etwa **Civilization** oder der **Total War**-Reihe. Doch sobald man sich intensiv mit dem Ausbau seiner Handelskompanie beschäftigt, fehlt es an wichtigen Elementen, um für dauerhaften Spielspaß zu sorgen. Wer große Flotten und viele Häfen zu managen hat, steht verloren da, denn es gibt kaum Übersichtsmenüs dafür. Handelsrouten lassen sich zwar simpel einrichten, allerdings hat man keinen Einfluss darauf, welche Waren importiert/exportiert werden sollen. Die Diplomatie bei **East India Company** ist zwar nett gedacht, bringt aber zu wenig, zumal es nicht ersichtlich ist, welche Faktoren die Haltung der anderen Parteien zum Spieler beeinflussen.

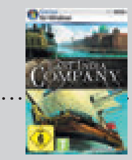
Als wahrer Kapitän zur See fühlt man sich bei den Schiffskämpfen, in denen Sie von der einfachen Schaluppe bis hin zum mächtigen Linienschiff aus elf unterschiedlichen Kähnen Ihre Flotten zusammenstellen. Sie müssen abwägen, ob Sie lieber auf Schnelligkeit, mehr Laderaum oder mehr Kanonen Wert legen. Die Steuerung der Schiffe im Kampf ist gelungen, am meisten Spaß macht es, in der Direktansicht ein Gefecht zu bestreiten. Bewegen dürfen Sie sich an Deck jedoch nicht, vielmehr schalten Sie zwischen festgelegten Positionen wie etwa Back- oder Steuerbord, Bug oder Heck um. Die grafische Aussicht dabei ist famos. ❑

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

„Hoher Seegang und Flaute im Wechsel."

Groß war die Freude, endlich mal wieder ein Seefahrerspiel wie das gute alte **1869: Hart am Wind** spielen zu können. Im Großen und Ganzen wirkt **East India Company** ja auch stimmig. Doch nach dem ersten Freudensturm flaut der Spielspaßwind gehörig ab. Wo sind die nötigen Menüs, um sein Imperium gescheit verwalten zu können, warum spielen sich alle acht Nationen gleich, wieso ist die Diplomatie ein Witz in Tüten? Auch andere Features wie etwa der automatische Seekampf, der dem Flottenkapitän die Erfahrungspunkte verwehrt, sind fragwürdig.

EAST INDIA COMPANY



Ca. € 40,-
14. August 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Nitro Games
Publisher: Paradox
Sprache: deutsch
Kopierschutz: Seriennummer und Internetaktivierung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Seegefechte und die Hafenansichten sind schön, die Strategiekarte dagegen ist schlicht.
Sound: Die Kanonen könnten mehr Bums vertragen, die Musik ist auf Dauer eintönig und es gibt nur einen Sprecher.
Steuerung: Gut gelöst, leicht zu steuernde Schiffe im Gefecht

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vorherrschaft, Team gegen Team, Team-Deathmatch, Last Man Swimming, Kommandant gegen Kommandant
Zahl der Spieler: Maximal 12 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

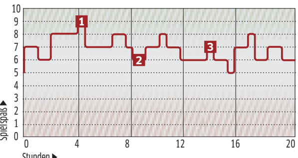
Minimum: P4 2,0 GHz/Athlon 64 2800+, Geforce 7600 GT/Radeon X1600 XT, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E7200/Athlon 64 X2 5000+, Geforce 9800 GTX/Radeon HD 4850, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Das Spiel besitzt keine Bluteffekte und zeigt keine explizite Gewalt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion 1.06
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Nach der Installation prüft das Spiel automatisch, ob ein Update zur Verfügung steht. In unserem Fall wurde **East India Company** auf Version 1.06 gepatcht. Spielabstürze traten zweimal auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schön umgesetzte Schiffskämpfe
- ➕ Gelungene Steuerung der Schiffe im Kampf (tolle Direktansicht)
- ➕ Eingängige Spielmechanik mit schnell erlernbarem Handelsteil
- ➕ Hübsche Grafik (Seegefechte)
- ➖ Fehlende Verwaltungsmenüs
- ➖ Lahmer Diplomatieteil
- ➖ Zu wenig Einstellungsmöglichkeiten für die Handelsrouten
- ➖ Eroberung von Häfen nur automatisch möglich
- ➖ Keine Upgrades für Schiffe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **69**

Von: Felix Schütz

Das Abenteuer geht weiter – mit all seinen Stärken und Schwächen.


SYMPATHISCH | Dank seiner freundlichen, unbedarften Art hat der geläuterte LeChuck die Lacher auf seiner Seite.



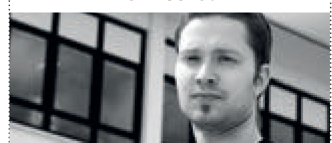
Tales of Monkey Island: The Siege of Spinner Cay

Die Entwickler von Telltale Games können mit sich zufrieden sein: Ihr aktuelles Episoden-Spiel ist schon jetzt auch ihr erfolgreichstes. Ob das ein Grund dafür ist, weshalb man sich die Kritik an der Pilotfolge scheinbar nicht zu Herzen nahm?

Tales of Monkey Island ist eine fünfteilige Adventure-Reihe. Folge 1 brachte die Handlung ins Rollen: Kult-Pirat Guybrush Threepwood durchbohrte den Zombie-Schurken LeChuck mit einem magischen Säbel, woraufhin der Gauner von seinem Voodoo-Fluch befreit wurde. Dieser Zauber hat sich daraufhin selbstständig gemacht und neue Opfer in der Karibik befallen. Hier knüpft die zweite Episode **Siege of Spinner Cay** an: Guybrush landet an einer malerischen Bucht, die von Meerwesen behaust wird. Noch bevor dort erwartungsgemäß ein Chaos ausbricht, trifft man auf Elaine und den genesenen LeChuck. Letzterer sorgt für einige der besten Lacher im Spiel, da der ehemalige Erzfeind nun ein harmlos-fröhlicher Zeitgenosse ist.

Neue Locations, Charaktere, Musik und Grafiken – die Episode ist nahezu frei von Resteverwertung. Auch die Gags treffen ins Schwarze, den tollen englischen Sprechern sei Dank. Die rund drei Spielstunden umspannende Story ist temporeicher als im ersten Teil, doch dafür fallen einige Rätsel diesmal etwas umständlicher aus. Wieder muss Guybrush beispielsweise durch einen Dschungel irren, nun allerdings ohne bequeme Schnellreise-Funktion. Zudem bleibt die blöde Steuerung des Vorgängers unverändert: Anstelle bequemer Point&Click-Eingaben per Maus erwartet Sie abermals ein fummeliges Inventar plus eine halbgare Maus-Tastatur-Bedienung. ❑

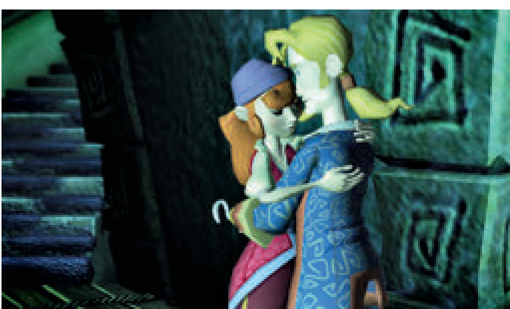
MEINE MEINUNG | Felix Schütz



„Unverändert, und zwar im Guten wie im Schlechten."

Na klar, auch die zweite Episode hat mir wieder Spaß gemacht. Vor allem der geheilte und nun grotesk freundliche LeChuck ist ein witziger Einfall, der sich prima in die Story und das Rätseldesign einfügt. Bitte mehr solcher Ideen, Telltale! Der Rest dieser Folge spielt sich eher konservativ: eine Fülle guter Gags, einige Piraten, ein verbuddelter Schatz hier und da – alles auf hohem Niveau, aber eben wenig überraschend. Geärgert habe ich mich über die Steuerung, denn sie ist noch genauso doof wie in der Pilotfolge. Ob Telltale das wenigstens für die dritte Episode einsehen wird?


RASANT | Die Episode beginnt direkt mit einem Fechtkampf auf hoher See – man sollte die erste Folge unbedingt gespielt haben, um durchzublicken.


HELDENZEIT | Wichtige Charaktere wie Elaine und LeChuck genießen in dieser Episode deutlich mehr Aufmerksamkeit als noch in der Pilotfolge.

TALES OF MONKEY ISLAND: EPISODE 02



Ca. € 32,-
20. August 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Kein Kopierschutz

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Witzig animierte, aber auch ziemlich klobig gestaltete Charaktere. Die Umgebungen sind etwas schöner texturiert und ausgeleuchtet als in der ersten Episode. Die Kameraperspektiven sind allerdings nicht immer vorteilhaft.
Sound: Sehr gute, motivierte englische Sprecher. Sympathische karibische Klänge sorgen für das nötige Monkey Island-Flair.
Steuerung: Leider unverändert: Das Inventar ist umständlich zu bedienen, der Held wird mit einer Mischung aus Maus und Tastatur kontrolliert. Eine Steuerung per Maus ist zwar möglich, macht aber deutlich weniger Spaß – auf ein klassisches Point&Click-Konzept wie in Sam & Max hat Telltale verzichtet.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

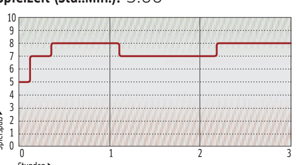
Minimum (Herstellerangaben): 2,0 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Grafikkarte
Empfehlenswert (Herstellerangaben): 3 GHz, 1 GB RAM, 128 MB Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Während eines Duells wird Guybrushs linke Hand mit einem Säbel abgeschlagen – eine unblutige, comichafte Szene. Der Humor ist zynisch, dabei aber nie brutal.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 3:00



Das Spiel zeigte keine Bugs im Test. Es ist derzeit nur als Download-Version erhältlich, Details gibt's unter www.telltalegames.com.

PRO UND CONTRA

- + Viele gelungene Gags
- + Tolle englische Sprecher
- + Die Story aus der ersten Episode wird nahtlos fortgesetzt.
- + Lustiges Treffen mit LeChuck
- + Flotte, actionreiche Sequenzen
- + Schöne, atmosphärische Musik
- − Kameraführung kann nerven
- − Umständliches Inventar
- − Steuerung unverändert blöd
- − Viel Laufarbeit im Dschungel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Von: Stefan Weiß

Cockpitfanatiker und Simulationsfans müssen draußen bleiben; Action-Liebhaber sind dagegen willkommen.



ARBEITSTIER | Zu Beginn der Kampagne fliegen Sie eine britische Hurricane Mk. I, allerdings ohne Cockpitansicht.

KLASSISCH | Neben Dogfights stehen auch Eskorten und Bodenangriffe auf dem Flugplan Ihres Helden.

VOLLES ROHR | Der rote Balken am Fadenkreuz signalisiert, dass jetzt ein tödlicher Zielschuss möglich ist.

Heroes over Europe

Über den Wolken des virtuellen Zweiten-Weltkrieg-Himmels herrscht mal wieder ordentlich dicke Luft und Sie sorgen mit geübtem Zielfinger für reichlich Action.

Ganz im Geiste von Spielen wie Blazing Angels 2 oder Heroes of the Pacific steht auch bei Heroes over Europe die Flug-Action im Vordergrund. Auf Ihrer Kampagnenrundreise bekommen Sie dabei hübsch designte Schlachtfelder über Frankreich, Großbritannien und Deutschland zu Gesicht; Highlights sind die detailliert dargestellten Städte wie London, Berlin und Dover. Landestypische Objekte, etwa der Tower oder das Brandenburger Tor, sind eindeutig erkennbar. Doch für Sightseeing bleibt keine Zeit – die Missionen sind gespickt mit Gegnern, die Sie oft unter Zeitdruck vom Himmel blasen müssen.

Das Ass im Ärmel stellt dabei das sogenannte „Ace-Kill-Feature" dar. Wer nahe genug an den Gegner heranmanövriert, lädt einen Zielbalken auf. Sobald sich diese Anzeige rot färbt, kann man in den Zielschuss-Modus umschalten. In einer Art Zeitlupe hebt das Spiel nun Schwachpunkte des Gegners hell hervor. Wenn Sie jetzt einen solchen Bereich treffen, erledigen Sie Ihren Widersacher mit einem Schuss und bekommen obendrein eine sehenswerte Kamerasequenz vom Abschuss zu Gesicht.

So schön das Feature auch ist, in der PC-Fassung tut man sich schwer, dies ordentlich anzuwenden. Zu unausgereift ist die Joystick-Unterstützung, von Achsenkalibrierung keine Spur und Tasten-Presets für die Spielknüppel sind nicht vorhanden. Abseits der mangelhaften Steuerung bekommen Sie jedoch ordentlich Action und Kurzweil geboten. ❑

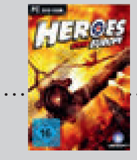
MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Action hui, Simulation pfui!"

Wieso Heroes over Europe mein geliebtes Thrustmaster-Gamepad für den PC nicht ordentlich unterstützt, will mir nicht in die Birne. Genauso wenig wie die Tatsache, dass hier wieder mal eine Konsolen-Portierung für den PC schlampig umgesetzt wurde. Wenn man sich schließlich mit der PC-Steuerung angefreundet hat, erwarten das geneigte Flieger-Ass actionreiche Missionen, die aber auf Dauer zu wenig Abwechslung vom Kriegs-Einheitsbrei bieten. Lediglich das Zielschuss-Feature ist ein cooler Leckerbissen, der zu Höchstleistungen motiviert.

HEROES OVER EUROPE



Ca. € 50,-
17. September 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Transmission Games
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keine Information des Herstellers vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Am Boden etwas mau, dafür stimmen die Flugzeugmodelle
Sound: Es kracht und rumst an allen Ecken – ordentliche Soundkulisse
Steuerung: Joysticks werden nur unzureichend unterstützt

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: (Team)-Dogfight, (Team)-Überlebenskampf
Zahl der Spieler: Max. 16 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

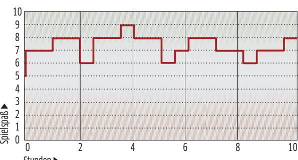
Minimum: Pentium 4 mit 3,6 GHz/ Athlon 64 4000+, Radeon X1600 XT/Geforce 6800 GT, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6750/ Athlon X2 6000+, Geforce 9600 GT/Radeon HD 3870, 2GB RAM (XP), 4GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Getroffene Piloten schreien panisch im Funkverkehr auf, Flugzeuge explodieren mit lautem Knall – Heroes over Europe zeigt kriegerische Gewalt, aber nicht explizit.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die Verkaufsversion stürzte hin und wieder ab, als wir die Tastaturbelegung änderten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannend inszenierte Missionen
- ➕ Freischaltbare Flugzeugtypen
- ➕ Cooles Zielschuss-Feature
- ➕ Schöne Flugzeugmodelle und gute Soundkulisse
- ➕ Detailliert nachgebildete Schauplätze und Städte
- ➖ Unzureichende Joystick-Unterstützung am PC
- ➖ Auf Dauer mangelt es an Abwechslung in der Kampagne.
- ➖ Grafik-Schwächen bei Bodentexturen
- ➖ Keine Cockpitansichten im Spiel verfügbar
- ➖ PC-Steuerungskonfiguration ist zu umständlich geraten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 74

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Genres auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

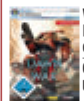
Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Genres vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

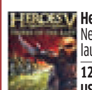
PC-Spiele selbst bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele









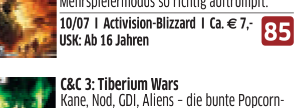
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Krachende Echtzeitschlachten mit Rollenspielelementen: ein echtes Meisterwerk!
04/09 I THQ I Ca. € 22,-
USK: Ab 16 Jahren — 91

Empire: Total War
Perfekt inszenierte Strategiemischung, die nur mit einigen KI-Mängeln zu kämpfen hat.
05/09 I Sega I Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren — 90

Battleforge
Innovatives Sammelkartenspiel trifft Online-Strategie. Schnell, spaßig, süchtig machend!
06/09 I Electronic Arts I Ca. € 19,-
USK: Ab 12 Jahren — 88

Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 I Sega I Ca. € 9,-
USK: Ab 12 Jahren — 88

Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on **Tribes of the East** begeistert.
12/07 I Ubisoft I Ca. € 8,-
USK: Ab 12 Jahren — 85





World in Conflict
Gut inszenierte Echtzeittaktik, die im Mehrspielermodus so richtig auftrumpft.
10/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 7,-
USK: Ab 16 Jahren — 85

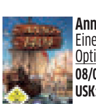
C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 18,-
USK: Ab 16 Jahren — 85

Dawn of War: Dark Crusade
Überzeugend: eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren — 85

Sins of a Solar Empire
Weltraumeroberung mit spannenden Mehrspielerpartien. Eine Solokampagne fehlt.
06/08 I Stardock I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren — 83

Warhammer: Mark of Chaos
Der Kampf der Tabletop-Helden: Nett umgesetzt, aber mit schwacher Kampagne.
01/07 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren — 81

Aufbauspiele & WiSims







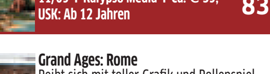
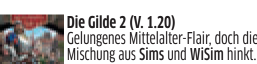
Anno 1404
Eine motivierende Kampagne und sagenhafte Optik – der König aller Aufbauspiele!
08/09 I Ubisoft I Ca. € 45,-
USK: Ab 6 Jahren — 91

Die Sims 3
Umfangreicher, detaillierter, aber auch etwas unübersichtlicher ist EAs dritte Lebens-Sim.
07/09 I Electronics Arts I Ca. € 45,-
USK: Ab 6 Jahren — 89

Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 I 2k Games I Ca. € 8,-
USK: Ab 6 Jahren — 87

Fußball Manager 09
Verteidigt dank sinnvoller Neuerungen und besserer Grafik souverän den Thron.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung — 86

Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren — 86


Tropico 3 (NEUZUGANG)
Gelungene Wiederbelebung einer Kult-Serie mit hübscher Grafik, Spieltiefe und Humor.
11/09 I Kalypso Media I Ca. € 39,-
USK: Ab 12 Jahren — 83

Grand Ages: Rome
Reiht sich mit toller Grafik und Rollenspiel-Teil nur knapp hinter **Caesar 4** ein.
04/09 I Kalypso Media I Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren — 80

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus **Sims** und **WiSim** hinkt.
05/07 I Jowood I Ca. € 9,-
USK: Ohne Altersbeschränkung — 79

Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 I TGC I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung — 78

Sid Meiers Railroads
Gemütliche Eisenbahn-WiSim, leider ohne Kampagne und für Profis zu seichte Kost.
12/06 I 2K Games I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung — 77

Einzelspieler-Shooter



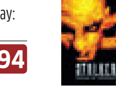
Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 94

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 93

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 I Activision-Blizzard I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 92

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 91

Call of Juarez: Bound in Blood
Spannende Western-Ballerei mit starker Story und stimmungsvoller Grafik.
08/09 I Ubisoft I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 90



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 90

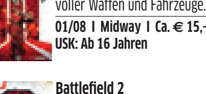
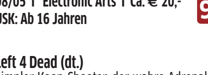
Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandiosen Schießereien ein Hit!
12/08 I Ubisoft I Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 89

Dead Space
Science-Fiction-Grusel-Kracher mit viel Atmosphäre und noch mehr Blut.
pcgames.de I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 88

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die des Hauptspiels: **Episode Two** lässt Münder offen stehen.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 87

Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 87

Mehrspieler-Shooter


Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren — 92

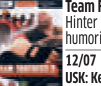
Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 I Midway I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren — 91

Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren — 91

Left 4 Dead (dt.)
Simpler Koop-Shooter, der wahre Adrenalin-Fluten auslöst. Mit Freunden ein Hit!
01/09 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 89

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 6,-
USK: Ab 16 Jahren — 89





Call of Duty: World at War
Sorgt für durchspielte Nächte auf spannend inszenierten Schlachtfeldern.
02/09 I Activision-Blizzard I Ca. € 36,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 87

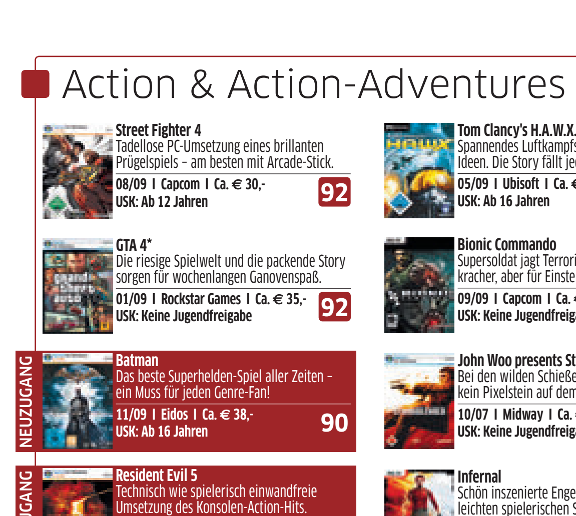
Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren — 87

Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnungszeit offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren — 85

Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe — 84

Red Orchestra
Gute Alternative zu **Day of Defeat: Source**. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren — 83

Action & Action-Adventures



Street Fighter 4
Tadellose PC-Umsetzung eines brillanten Prügelspiels – am besten mit Arcade-Stick.
08/09 I Capcom I Ca. € 30,- **92**
USK: Ab 12 Jahren

GTA 4*
Die riesige Spielwelt und die packende Story sorgen für wochenlangen Ganovenspaß.
01/09 I Rockstar Games I Ca. € 35,- **92**
USK: Keine Jugendfreigabe

NEUZUGANG
Batman
Das beste Superhelden-Spiel aller Zeiten – ein Muss für jeden Genre-Fan!
11/09 I Eidos I Ca. € 38,- **90**
USK: Ab 16 Jahren

NEUZUGANG
Resident Evil 5
Technisch wie spielerisch einwandfreie Umsetzung des Konsolen-Action-Hits.
11/09 I Capcom I Ca. € 36,- **89**
USK: Keine jugendfreigabe

Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,- **89**
USK: Ab 12 Jahren



Tom Clancy's H.A.W.X.
Spannendes Luftkampfspiel mit innovativen Ideen. Die Story fällt jedoch platt aus.
05/09 I Ubisoft I Ca. € 25,- **86**
USK: Ab 16 Jahren

Bionic Commando
Supersoldat jagt Terroristen: spaßiger Action-kracher, aber für Einsteiger viel zu schwer.
09/09 I Capcom I Ca. € 25,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

John Woo presents Stranglehold (dt.)
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 I Midway I Ca. € 10,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 I Eidos I Ca. € 10,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Prince of Persia
Atemberaubendes Einsteiger-Jump&Run: irre akrobatisch, aber zu leicht und spannungsarm.
02/09 I Ubisoft I Ca. € 15,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

* Hinweis: Installation von Patch #1 und Quad-Core-CPU dringend für reibungslosen Spielverlauf empfohlen!

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

Fallout 3
Zynisch, atmosphärisch, gewaltig – ein Rollenspiel-Hit mit reichlich Ballerspaß.
01/09 I Ubisoft I Ca. € 25,- **90**
USK: Keine Jugendfreigabe

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 I Atari I Ca. € 25,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 I Atari I Ca. € 10,- **87**
USK: Ab 12 Jahren

NEUZUGANG
Risen
Piranha Bytes kehrt zurück: gelungenes Rollenspiel mit ein paar Längen in der Story.
11/09 I Deep Silver I Ca. € 46,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 I Electronic Arts I Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 16 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 I Take 2 I Ca. € 10,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 I Zuxxez I Ca. € 10,- **82**
USK: Ab 12 Jahren

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 I Dtp I Ca. € 25,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Divinity 2: Ego Draconis
Tolle Quests und ungewöhnliche Drachenflug-sequenzen mit Mängeln in Sachen Bedienung.
09/09 I Dtp I Ca. € 40,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

NEUZUGANG
Venetica
Stimmungsvolles und zugängliches Action-Rollenspiel, leider mit technischen Mängeln.
11/09 I dtp I Ca. € 42,- **79**
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele

World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,- **94**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 I Flashpoint I Ca. € 14,- **90**
USK: Ab 12 Jahren

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 I Codemasters I Ca. € 6,- **87**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 I Flashpoint I Ca. € 10,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

Warhammer Online: Age of Reckoning
Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 19,- **84**
USK: Ab 12 Jahren



Guild Wars Nightfall
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 I Flashpoint I Ca. € 10,- **84**
USK: Ab 12 Jahren

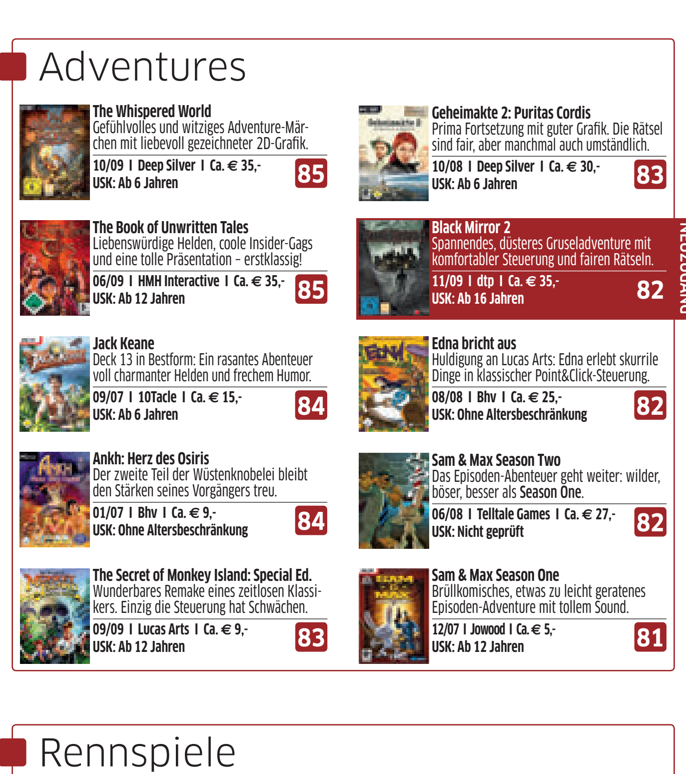
Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört EQ 2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 I Ubisoft I Ca. € 5,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

Runes of Magic
Das Spiel kommt ohne monatliche Gebühren aus und liefert trotzdem gute Fantasykost.
06/09 I Frogster I Ca. € 10,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 I Flashpoint I Ca. € 3,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 I Flashpoint I Ca. € 18,- **78**
USK: Ab 12 Jahren

Adventures



The Whispered World
Gefühlvolles und witziges Adventure-Märchen mit liebevoll gezeichneter 2D-Grafik.
10/09 I Deep Silver I Ca. € 35,- **85**
USK: Ab 6 Jahren

The Book of Unwritten Tales
Liebenswürdige Helden, coole Insider-Gags und eine tolle Präsentation – erstklassig!
06/09 I HMH Interactive I Ca. € 35,- **85**
USK: Ab 12 Jahren

Jack Keane
Deck 13 in Bestform: Ein rasantes Abenteuer voll charmanter Helden und frechem Humor.
09/07 I 10Tacle I Ca. € 15,- **84**
USK: Ab 6 Jahren

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 I Bhv I Ca. € 9,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

The Secret of Monkey Island: Special Ed.
Wunderbares Remake eines zeitlosen Klassikers. Einzig die Steuerung hat Schwächen.
09/09 I Lucas Arts I Ca. € 9,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 I Deep Silver I Ca. € 30,- **83**
USK: Ab 6 Jahren

NEUZUGANG
Black Mirror 2
Spannendes, düsteres Gruseladventure mit komfortabler Steuerung und fairen Rätseln.
11/09 I dtp I Ca. € 35,- **82**
USK: Ab 16 Jahren

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 I Bhv I Ca. € 25,- **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 I Telltale Games I Ca. € 27,- **82**
USK: Nicht geprüft

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 I Jowood I Ca. € 5,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 2008
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 I Konami I Ca. € 5,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 20,- **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuh-Erlebnis.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 20,- **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 10,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung



RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 I RTL I Ca. € 9,- **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 5,- **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 I Morphicon I Ca. € 17,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 I RTL I Ca. € 6,- **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 I Dtp I Ca. € 15,- **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele

Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 I Codemasters I Ca. € 13,- **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NEUZUGANG
Need for Speed: Shift
Grandiose Wiederbelebung der berühmten Serie – eine vollwertige Renn-Simulation!
11/09 I Electronic Arts I Ca. € 45,- **87**
USK: Ab 6 Jahren

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 I Codemasters I Ca. € 19,- **86**
USK: Ab 6 Jahren

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 I Eidos I Ca. € 15,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 I Deep Silver I Ca. € 4,- **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Burnout Paradise
Spitzen-Arcade-Racer, der nur an der offenen Welt und aufkommender Monotonie krankt.
03/09 I Electronic Arts I Ca. € 18,- **83**
USK: Ab 12 Jahren

Flatout: Ultimate Carnage
Zwar vermissen wir schmerzlich den LAN-Modus, trotzdem ein Top-Arcade-Racer.
08/08 I Empire Interactive I Ca. € 15,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Pure
Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
11/08 I Disney Interactive I Ca. € 10,- **81**
USK: Ab 6 Jahren

Trackmania United
Arcade-Fahrspaß gepaart mit einem herausragenden Strecken-Editor. Ideal für LAN-Partys.
04/07 I Deep Silver I Ca. € 22,- **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Need for Speed: Carbon
Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
01/07 I Electronic Arts I Ca. € 10,- **81**
USK: Ab 12 Jahren

Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele oder Hardware für null Komma nix!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Batman: Arkham Asylum versetzt den Spieler in ein einzigartiges, düsteres und atmosphärisches Abenteuer, das ihn in die Tiefen des Arkham Asylums führt, Gothams Psychiatrie für geisteskranke Kriminelle. Der Spieler wird zum unsichtbaren Räuber und versucht, den kranken Plan des Jokers zu vereiteln.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003705



STYX GAMING MOUSE
Dieses Präzisionsinstrument wird Ihr Spielerlebnis auf eine höhere Ebene bringen. Nutzen Sie die vielen Eigenschaften der Styx Gaming Mouse, um Ihr Spiel zu verbessern und Ihre Gegner zu schlagen.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003522

GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
Im neuesten Kapitel der Actionspiel-Reihe schlüpft der Spieler in die Rolle von Niko Bellic, der nach Amerika kommt, um ein neues Leben zu beginnen.
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!
Prämiennummer: 003509



MEDUSA 5.1 NX GAMING HEADSET
Die nächste Generation der preisgekrönten 5.1-Medusa-Headset-Serie ist speziell auf den anspruchsvollen Gamer ausgelegt.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003613



MEDUSA 5.1 MOBILE EDITION USB
Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.
Prämiennummer: 003237



ANNO 1404
ANNO 1404 zieht den Spieler in den Bann des Orients. Erstmals in der Geschichte der Serie können Spieler mit anderen Kulturen interagieren.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003670



CONTROLLER FOR WINDOWS (PC/XBOX)
Basierend auf dem derzeit aktuellen Xbox-Controller S verfügt der handliche Xbox-360-Controller über einen USB-Anschluss, womit er auch an einen PC angeschlossen werden kann.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003675



WIRELESS CONTROLLER FOR WINDOWS (PC/XBOX)
Der im harten Konsolen-Einsatz bewährte und preisgekrönte Xbox 360 Wireless Controller ist auch in einer entsprechenden PC-Variante erhältlich.
Zuzahlung bei dieser Prämie nur € 10,-.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003676

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Nummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

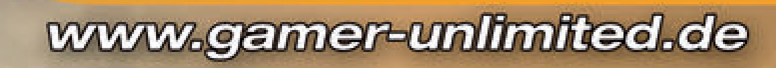
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PC PR 64

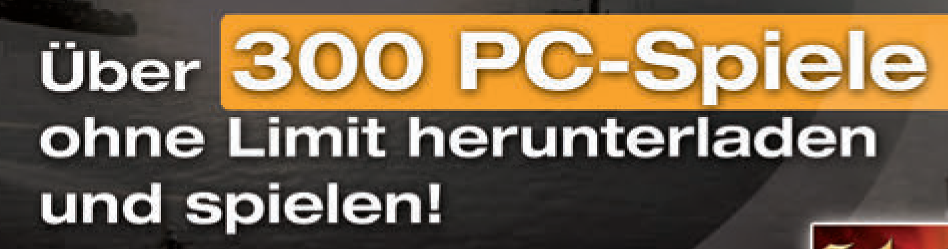

gamer unlimited.de

SPIELE FLATRATE


www.gamer-unlimited.de

Top Titel
des Monats


Games for Windows
PC DVD
BATTLESTATIONS
PACIFIC


Über 300 PC-Spiele
ohne Limit herunterladen
und spielen!


Coming soon !
CALL OF JUAREZ
BOUND IN BLOOD


Coming soon !
ANNO 1701


PLANTS VS. ZOMBIES


PC DVD-ROM
Tom Clancy's
ENDWAR


The Book of Unwritten Tales


präsentiert von


COMPUTEC MEDIA


powered by


SATURN

ATHLON II X4 620

AMD: QUADCORE-CPU FÜR WENIGER ALS 100 EURO

Vierkern-CPUs sind längst nicht mehr nur für reiche Hardware-Freaks geeignet: Das neue Quadcore-Modell Athlon II X4 620 mit 2,6 GHz wird bei manchen Online-Shops bereits für 85 Euro angeboten – inklusive Kühler. Aktuelle Spiele wie Anno 1404 oder GTA 4 profitieren bereits spürbar von vier Kernen. Genau wie AMDs Topmodelle der Phenom-II-Reihe ist der Athlon II X4 620 im aktuellen 45-nm-Prozess gefertigt und verfügt über insgesamt zwei MiByte L2-Cache. Der L3-Cache fehlt jedoch.

In unseren Spieletests liegt der Athlon II daher knapp hinter dem Phenom II X3 720 BE (100 Euro). Der hat zwar nur drei Kerne, arbeitet aber mit 2,8 GHz und 6 MB L3-Cache. Damit ist das Preis-Leistungs-Verhältnis des Athlon II X4 620 gut, aber nicht überragend.

Info: www.amd.de | WEBCODE 27X6



SOCKEL 1156

PREISWERTE P55-MAINBOARDS

Intels neue Prozessoren Core i5-750 und i7-8xx bieten sehr viel Spieleleistung zum fairen Preis. Mittlerweile sind zahlreiche günstige Mainboards mit dem für die neuen CPU-Generation nötigen Sockel 1156 und dem zugehörigen Chipsatz P55 verfügbar. Wir haben die wichtigsten geprüft.

Ein echter Spartipp ist das P55 Pro von Asrock (siehe Bild). Es kostet nur 95 Euro und bietet eine gute Ausstattung samt Firewire und E-SATA. Zudem hat es eine sehr gute automatische OC-Funktion, mit der sogar Anfänger problemlos CPU und RAM übertakten. Ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bieten auch das P7P55D von Asus sowie Gigabytes EP55-UD3, allerdings können Sie bei der Ausstattung nicht mit dem Asrock-Board mithalten. Warnung vor dem Elitegroup P55H-A: Das aktuelle BIOS macht noch Probleme.

Info: http://www.pcgames.de/m,Preisvergleich/

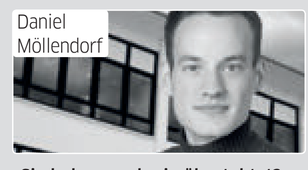
PCGH-SONDERHEFT LEVEL 2

TUNING FÜR ONLINE-ROLLENSPIELER

Optimale Optik und weniger Langs bei MMOs: Im neuen Sonderheft der PC Games Hardware finden Sie unter anderem Tuning-Tipps zu Aion, World of Warcraft (PDF und Tuning-Tool auf DVD), Runes of Magic Chapter II, Age of Conan und Guild Wars. Zudem gibt es Hardware-Kauftipps für MMO-Spieler inklusive Tests von zehn Mäusen, 20 Grafikkarten, 20 Headsets und der neuen Top-Netzwerkkarte Killer Xeno Pro. Das Sonderheft ist ab dem 07. Oktober für 6,99 Euro erhältlich.

Info: www.pcgameshardware.de



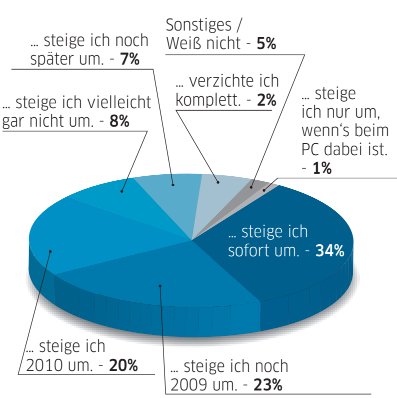


„Sie haben noch nie übertaktet? Dann wird's aber Zeit."

Kleiner Aufwand, großer Vorteil: Bei aktuellen Prozessoren können Sie mit Leichtigkeit 10 bis 20 Prozent mehr Takt erreichen und so die Spieleleistung deutlich steigern. Sie haben noch nie übertaktet? Kein Problem, bei aktuellen CPUs ist das erfreulich einfach, sofern Sie gewissen Grenzen einhalten. So müssen Sie bei AMD-CPUs der Black-Edition-Reihe nur zwei Werte anheben: CPU-Multiplikator und Prozessorspannung. Steigern Sie die Spannung aber maximal um zehn Prozent. Sie meiden das BIOS? Für Besitzer eines Boards mit AMD-Chipsatz eignet sich alternativ das Tool Overdrive. Noch einfacher ist es bei manchen Boards von Asus und Asrock: Hier wählen Sie nur den gewünschten Takt aus – der Rest passiert automatisch.

UMFRAGE

Auf Windows 7 ...



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: xxx]

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

3D-BATMAN

Bei Batman: Arkham Asylum hat Grafikchipentwickler Nvidia stark mit den Programmierern zusammengearbeitet, um den Toptitel für ihre 3D-Brille Geforce 3D Vision zu optimieren. Das konnten wir schon auf der Gamescom prüfen: Tatsächlich war der Tiefeneffekt sehr gut und wir zuckten fast zusammen, als mehrere Gegner auf Batman einstürmten. Um den 3D-Effekt nutzen zu können, brauchen Sie neben einer Geforce-Karte natürlich die Brille Geforce 3D Vision und einen teuren Monitor mit 120 Hz. Sie bekommen Brille und Display im Paket für rund 420 Euro.

Info: www.nvidia.de

WINDOWS 7 FAST FERTIG

Ende Oktober ist das neue Betriebssystem im Handel. Die für Spieler interessanteste Version Home Premium kostet rund 120 Euro. Die wichtigsten Vorteile: mehr Spieleleistung als bei Vista und DX11-Unterstützung (siehe Radeon-Test auf den nächsten Seiten).

Info: www.microsoft.de

TOP-PCS FÜR SPIELER

PC Games Hardware hat die Veröffentlichung des Core i5-750 genutzt und die Komplettrechner PCGH-High-End-PC und PCGH-Premium-PC komplett überarbeitet sowie verbessert. Bei beiden Systemen wurde neben einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis auch wieder darauf geachtet, dass diese flüsterleise arbeiten und die Komponenten optimal aufeinander abgestimmt sind. Unterschiede gibt es etwa bei der Grafikkarte, da in einem PC eine GTX 275 und in dem anderen eine GTX 285 sitzt. Gebaut und verkauft werden diese zwei PCs von Alternate.

Info: www.pcgh.de/go/alternate



WELTPREMIERE | Die neue HD 5870 ist die erste Direct-X-11-Grafikkarte, die Sie kaufen können.

Ati Radeon HD 5870 im Spiele-Test

Von: Carsten Spille/ Raffael Vötter

Die ersten Grafikkarten für Direct X 11 sind auf dem Markt. Wir testen, was Atis neue Radeon HD 5870 leistet.

AMD gibt Vollgas: Erst die Umstellung der Fertigung auf fortschrittliche 40-nm-Technologie und nun die ersten Direct-X-11-Grafikkarten. Mit der Radeon HD 5850 (ca. 300 Euro) und der Radeon HD 5870 (ca. 400 Euro) spurtet man Nvidia nicht nur technologisch davon, sondern löst die Geforce GTX 285 als schnellste Spiele-Grafikkarte der Welt (mit nur einem Grafikprozessor) ab.

PC Games hat das schnellere Modell, die HD 5870, zum Test erhalten und erläutert die Vor- und Nachteile der neuen Radeon-Generation mit erstmaliger Hardware-Unterstützung für Direct X 11.

DIRECT X 11 – SO GEHT'S

Direct X 10 ist Geschichte. Die exklusiv mit Windows Vista eingeführte Spieleschnittstelle fand nur wenig Akzeptanz bei den Spieleentwicklern. Mit Direct X 11 soll alles besser werden. Die neue Version ist ein fester Bestandteil von Windows 7, das am 22. Oktober im Handel steht. Auch Windows Vista wird Direct X 11 unterstützen. Sie müssen dazu lediglich die Windows-Update-Funktion nutzen und das Service-Pack 2 installiert haben. Zur vollen Nutzung von Direct X 11 benötigen Sie außerdem die passende Grafikhardware – zum Beispiel in Form des hier getesteten Radeon HD-5800-Modells.

Von Nvidia erwarten wir erste Direct-X-11-Karten übrigens nicht vor November 2009, wenn alles nach Plan läuft. Anderenfalls werden Sie Direct-X-11-Geforces wohl erst 2010 kaufen können.

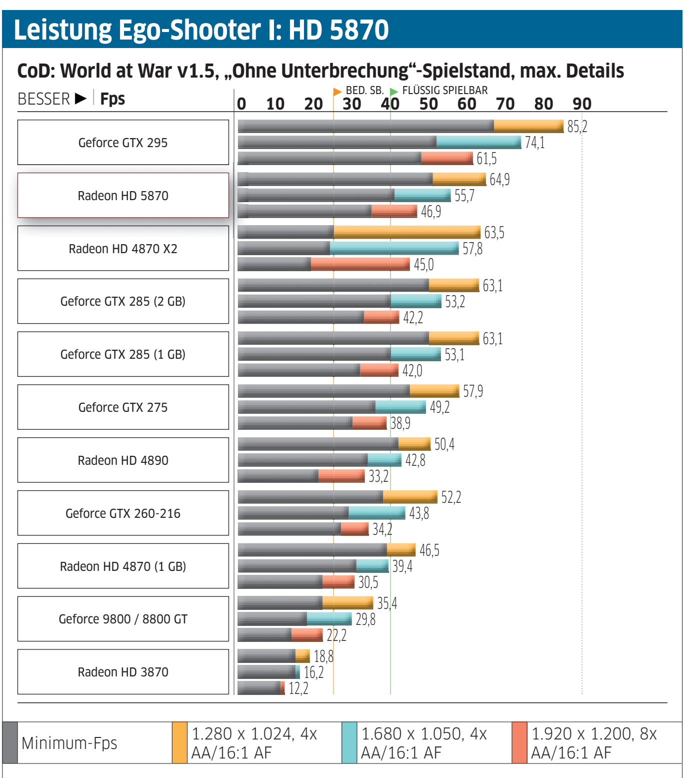
WANN KOMMEN DIE ERSTEN SPIELE FÜR DIRECT X 11?

Eines der Hauptargumente für die HD-5800-Reihe ist die Direct-X-11-Fähigkeit, doch diese ist zum Testzeitpunkt mangels passender Spiele noch eher theoretischer Natur. Doch schon in den kommenden Monaten sollen Käufer einer Radeon HD 5800 passendes Spielefutter erhalten, um die neuen Features zu nutzen. Den Anfang macht der zu Redaktionsschluss noch nicht erhältliche Direct-X-11-Patch für das deckbasierte Strategiespiel **Battleforge**. Das Update bringt zwar keine bessere Grafik, dafür soll das Spiel jedoch bis zu 30 Prozent schneller laufen als noch im Direct-X-10.1-Modus – wenn Sie im Grafikmenü auf die Umgebungsverschattung HDAO (High Definiton Ambient Occlusion) setzen, denn diese wird über Direct Compute wesentlich effizienter als noch unter der alten Direct-X-Version berechnet.

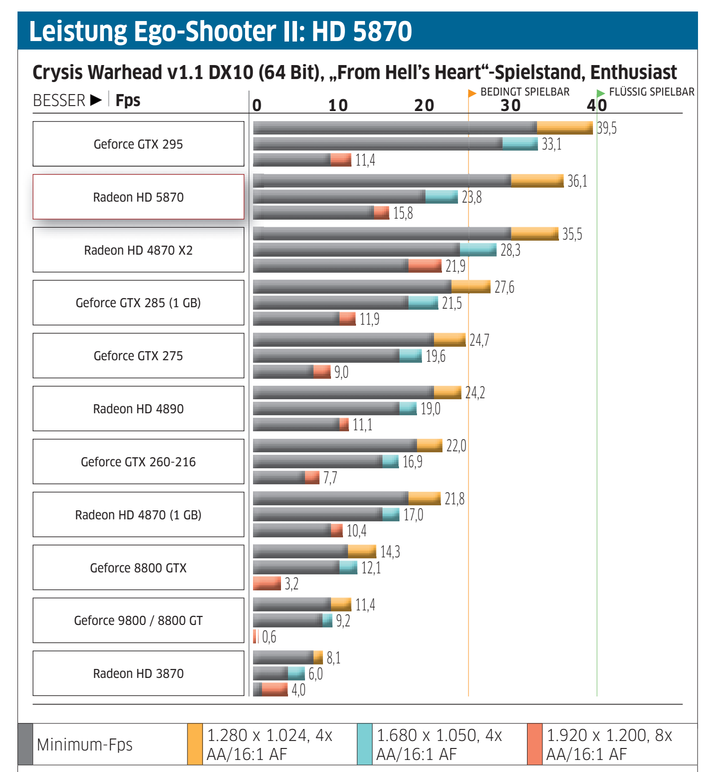
Mitte Dezember schließlich erscheint Codemasters' **Colin McRae Dirt 2**, das die neuen Fähigkeiten auch optisch umsetzt. Im (selbstverständlich PC-exklusiven) Direct-X-11-Modus werden unter anderem Wasser und Stoffe realistischer dargestellt: Die PS-Boliden verursachen realistische Wellen beim Durchfahren von Pfützen und Wasserhindernissen. Flaggen nutzen eine wesentlich detailliertere Geometriebasis. Im DX9-Modus und auf Spielkonsolen wie Xbox 360 und PlayStation 3 werden diese Effekte so nicht dargestellt. Auch die Zuschauer in **Dirt 2** profitieren von Direct X 11: Dank Tesselation (s. Seitenkasten) werden sie deutlich lebensechter dargestellt. Zudem kommt die neue Schnittstelle für die Schattendarstellung, den Tiefenschärfe-Effekt und das Post-Processing (zum Beispiel Überstrahleffekt) zum Einsatz.

Auch **Stalker: Call of Pripyat** soll noch in diesem Jahr herauskommen und ebenfalls Gebrauch von Direct X 11 machen. Weitere Spieletitel folgen nach aktuel-

Leistung Ego-Shooter I: HD 5870



Leistung Ego-Shooter II: HD 5870



ler Planung im Laufe des Jahres 2010, darunter eine neue Erweiterung für Der Herr der Ringe Online, D&D Online: Eberron Unlimited und natürlich EA Dices' Spiele auf Basis der Frostbite-Engine 2.

HD 5800: DAS KANN SIE

Bei Atis Radeon-HD-5800-Serie handelt es sich um die ersten Grafikkarten, die das volle Direct-X-11-Featurepaket in Hardware beherrschen. Damit sind sie sowohl der vergangenen Generation aus dem eigenen Hause (HD 4800) als auch Nvidias Geforce-GTX-Serie technologisch überlegen. Bis passende Spiele verfügbar sind, schauen wir uns die Leistungssteigerung an, welche die neuen Karten auch bei heutigen Spielen und Klassikern entfalten.

Um eine Leistungssteigerung zu bewerkstelligen, hat AMD für die Radeon-Karten der HD-5800-Reihe tief in die Trickkiste gegriffen. Die verbesserte Herstellungstechnologie macht eine enorme Transistorzahl möglich und hält gleichzeitig die Leistungsaufnahme in Grenzen. Fast alle wesentlichen Funktionseinheiten, zum Beispiel die Anzahl der Shader-Prozessoren oder der Textureinheiten, sind im Grafikchip der HD 5870 gegenüber dem Vorgänger HD 4890 verdoppelt worden, die HD 5850 muss mit ein paar Einheiten weniger auskommen als das Topmodell – weitere Details lesen Sie in der Vergleichstabelle auf der nächsten Doppelseite.

Einzig die Speicherbandbreite konnte AMD aus Kostengründen lediglich um etwa 23 Prozent bei der HD 5870 steigern und musste daher die Nutzung der verfügbaren Gigabytes pro Sekunde optimieren. Nicht nur die internen Zwischenspeicher sind daher vergrößert und auf die Erfordernisse von Direct X 11 optimiert worden, auch die Recheneinheiten beherrschen jetzt zusätzliche Operationen, um so mehr Arbeit (zum Beispiel „Dot-Products“) pro kostbaren Zugriff auf den Videospeicher erledigen zu können.

HD 5800: EYEFINITY

Die HD 5800 beherrscht AMDs neue Ati-Eyefinity-Technologie für Multi-Monitor-Gaming. Jeder Chip kann bis zu sechs Monitore über den Display-Port ansteuern. Dafür sind jedoch spezielle, noch nicht verfügbare Karten nötig. Mit einem Crossfire-X-System mit vier Grafikkarten können so bis zu 24 (!) Monitore zur 3D-Darstellung genutzt werden. Die normalen Modelle kontrollieren insgesamt drei Displays über DVI und HDMI, welche sich zu einem Display-Verbund kombinieren lassen, um Spiele mit bis zu 7.680 x 1.600 Pixeln im extremen Breitbildformat genießen zu können.

HD 5800: ENERGIE-EFFIZIENT

Trotz der enorm gestiegenen Komplexität des Chips entspricht die Taktrate mit 850 MHz der des direkten Vorgängers HD 4890. Um die Leistungsaufnahme im Zaum zu halten, hat AMD endlich einen sinnvollen Stromspar-Modus für den Leerlauf- und Teillast-Betrieb ersonnen. Im Test benötigt die HD 5870 bei der Anzeige des Aero-Glass-Desktops von Windows Vista lediglich 20 Watt – ein Spitzenwert für Grafikkarten dieser Leistungsklasse. Auch unter Last kann sich die neu entdeckte Sparsamkeit sehen lassen. AMD gibt ein Maximum von 188 Watt für die HD 5870 an (HD 5850: 170 Watt) – wir messen im Volllasttest circa 186 Watt nur für die Grafikkarte. Im normalen Spielealltag unter Race Driver: Grid genehmigt sich unser Testmuster lediglich 127 Watt und liegt damit auf dem Niveau einer Geforce GTX 260.

Zur Stromversorgung benötigen Sie ein Netzteil mit zwei sechspoligen Anschlüssen für PCI-Express-Grafikkarten – ein gutes Markenmodell mit 400 Watt Nennleistung oder ein No-Name-Energielieferant mit 500-Watt-Spezifikation reicht für eine HD 5870 aus. Die noch nicht getestete HD 5850 dürfte geringfügig genügsamer ausfallen.

Der 70-Millimeter-Ventilator saugt seine Frischluft von oben

DAS KANN DX11

Direct X 11 bietet neue Dimensionen für Spielegrafik. Wir beleuchten wichtige Funktionen.



Tesselation und Direct Compute sind die Schlagworte in Direct X 11. Ersteres erzeugt zusätzliche geometrische Spieledetails allein auf der Grafikkarte und sorgt so für weniger Ecken bei eigentlich runden Objekten. Compute Shader – die in abgespeckter Form auch für DX10-Hardware verfügbar sind – nutzen die Recheneinheiten, um verschiedene Programme auszuführen, die zum Beispiel Physiksimulationen oder Wegfindungsroutinen für die KI beinhalten können. Daneben bietet Direct X 11 aber auch erweiterte Komprimierung für Texturen und Puffer beim High-Dynamic-Range-Rendering (realistischere Szenenbeleuchtung). Auch DX10-Hardware kann schon von der besseren Unterstützung für Mehrkern-CPUs in DX11 profitieren und so diesen Flaschenhals etwas entschärfen.


„EYEFINITY“ | Drei gleichzeitig nutzbare Display-Anschlüsse tauchen Spieler in eine neue Dimension.

SPORTAUSPUFF | Auch durch die rot umrandeten Aussparungen saugt der Ventilator Frischluft an.

und über die rot umrandeten Öffnungen (s. Detailbild oben rechts) an, um die Grafikkarte zu kühlen. Dies tut er zuverlässig und feinstufig reguliert. Im Leerlauf-Modus erreicht unser Testmuster aus 50 Zentimetern Abstand ruhige 0,5 Sone, die im Spiele-Alltag auf bis zu 3,1 Sone anschwellen, solange die Temperatur des Grafikchips unter 84 Grad Celsius liegt. Darüber – und solche Werte erreichen wir lediglich im Extrem-Stresstest Furmark, nicht beim Spielen – fallen im Labor bis zu 6,4 Sone an.

HD 5800: BILDQUALITÄT

Mit dem Schritt zu Direct X 11 entdeckte AMD nicht nur die Energieeffizienz neu, sondern fand auch zurück zu besserer Bildqualität. Die Ingenieure verbesserten die Qualität der Texturfilterung, die jetzt wieder auf einem höheren Niveau liegt. Im Testbetrieb mit dem von AMD zur Verfügung gestellten Vorabtreiber Catalyst 8.66 RC6 kommt diese jedoch noch nicht an die höchstmögliche Qualität bei Nvidia heran. In Sachen Kantenglättung legt die HD 5870 die Messlatte wieder einmal höher: Im Catalyst Control Center können Sie jetzt den Modus „Super-Sampling“ unter „AA-Modus“ auswählen, der den gewählten Grad an Kantenglättung auf das gesamte Bild, also auch Texturen oder teildurchsichtige Objekte, anwendet. Das funktionierte im Test noch nicht in allen Spielen (zum Beispiel **NfS: Shift**), sorgte ansonsten aber für eine atemberaubende Bildqualität. Leider kostet dieser Modus Supersampling-typisch sehr viel Fps-Leistung.

BENCHMARKS UND FAZIT

Mit der HD 5870 liefert AMD in unseren praxisnahen Spielebenchmarks hervorragende Werte, oft auf dem Niveau der Dual-GPU-Karten HD 4870 X2 und GTX295, ohne jedoch deren Probleme wie enorme Leistungsaufnahme, Profilabhängigkeit des Treibers und Mikroruckeln aufzuweisen. Normiert über die getesteten Spiele liegt die HD 5870 etwa 15 Prozent vor der Geforce GTX 285 und löst diese als schnellste Single-GPU-Karte ab.

Passt die HD 5870 in Ihr PC-Gehäuse (sie ist mit 28,2 Zentimetern länger als frühere Topmodelle) gibt es kaum einen Grund, das Upgrade auf die HD 5870 nicht zu erwägen: Sie ist schnell, leise, energieeffizient und bietet topaktuelle Direct-X-11-Technik in Verbindung mit hoher Bildqualität. Zögern sollten Sie höchstens, um entweder auf Nvidias Gegenschlag in Form des GT300 (circa Q4/09 bis Q1/10) oder die 2-GByte-Version der HD 5870 zu warten. ❑

Leistung Rollenspiele: HD 5870

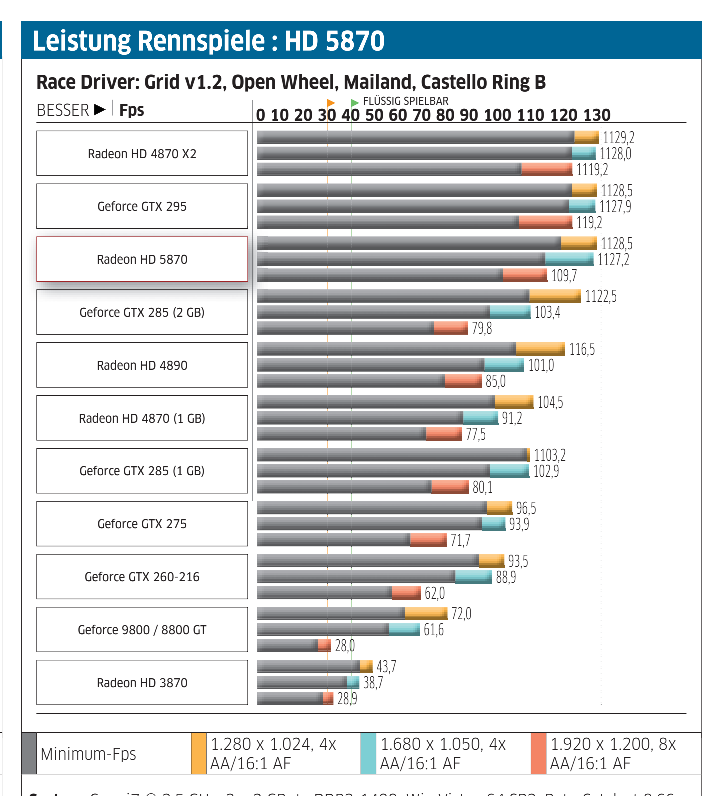
Fallout 3 v1.7, „Outside of Garys Garage“-Spielstand, max. Details

BESSER ▶ | **Fps** — B. SB. / FLÜSSIG SPIELBAR

Grafikkarte	1.280 x 1.024, 4x AA/16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 8x AA/16:1 AF
Radeon HD 5870	80,1	73,6	57,2
Geforce GTX 295	79,2	75,8	63,5
Radeon HD 4870 X2	76,9	74,8	72,1
Geforce GTX 285 (1 GB)	74,1	63,4	46,7
Geforce GTX 275	69,3	58,1	37,7
Radeon HD 4890	63,7	53,9	43,9
Geforce GTX 260-216	62,5	51,0	34,9
Radeon HD 4870 (1 GB)	57,4	49,3	39,6
Geforce 8800 GTX	47,1	38,0	18,6
Geforce 9800 / 8800 GT	31,8	21,1	8,6
Radeon HD 3870	23,1	19,7	11,3

Minimum-Fps | 1.280 x 1.024, 4x AA/16:1 AF | 1.680 x 1.050, 4x AA/16:1 AF | 1.920 x 1.200, 8x AA/16:1 AF

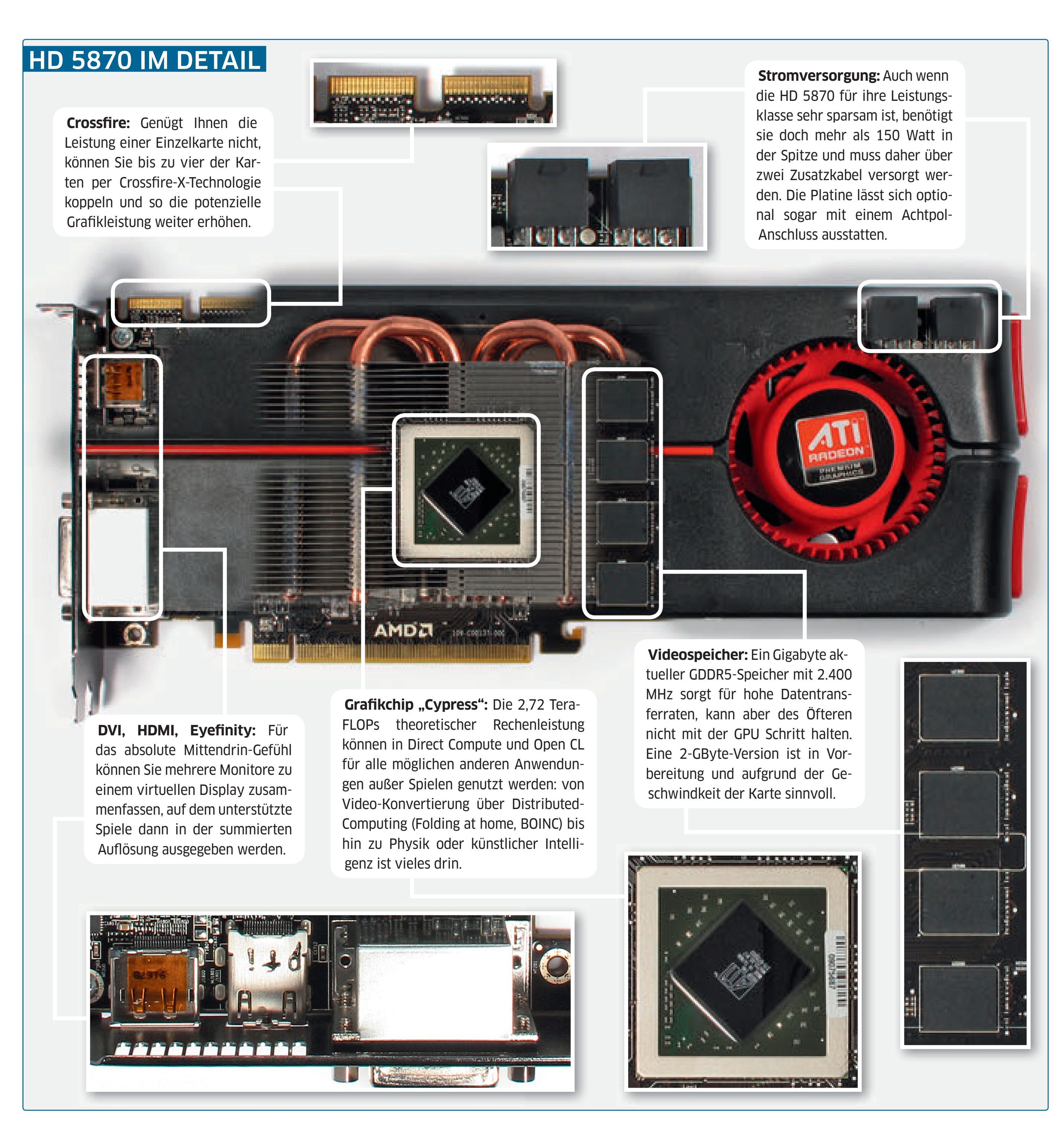
System: Core i7 @ 3,5 GHz, 3 x 2 GByte DDR3-1400; Win Vista x64 SP2, Beta-Catalyst 8.66 RC6, Geforce 190.62 WHQL



TECHNISCHE DATEN: RADEON HD-5800-REIHE

Grafikkarte	Radeon HD 5870	Radeon HD 5850	Radeon HD 4870 X2	Geforce GTX 295	Radeon HD 4890	Geforce GTX 285
Circa-Preis (Euro)	399,-	299,-	300,-	370,-	150,-	260,-
Chip/Fertigungsprozess	Cypress/40 nm	Cypress/40 nm	2x RV770/55 nm	2x GT200b/55nm	RV770/55 nm	GT200b/55nm
Direct-X-Version	11	11	10.1	10.0	10.1	10.0
Anzahl Shader-/Textur-Einheiten	1.600/80	1.440/72	1.600/80	480/160	800/40	240/80
Taktrate Chip/Shader/Speicher (MHz)	850/850/2.400	725/725/2.000	750/750/1800	576/1.242/999	850/850/1900	648/1.476/1.242
Grafikspeicher	1.024 MB GDDR5	1.024 MB GDDR5	2x 1.024 MB GDDR5	2x 896 MB GDDR3	1.024 MB GDDR5	1.024 MB GDDR3
Speicherbus/-bandbreite (Bit/GB/Sek.)	256/158,2	256/128,0	2x 256/230,0	2x 448/223,8	256/124,8	512/158,9
Rechen-/Texturleistung (MADD/GTex.)	2.720/68,0	2.088/52,2	2.400/60,0	1.192/92,2	1.360/34,0	708/51,8
PCI-E-Stromanschluss/Kartenlänge (mm)	2x 6-Pin/282	2x 6-Pin/282	je 1x 6-/8-Pin/267	je 1x 6-/8-Pin/270	2x 6-Pin/241	2x 6-Pin/267

HD 5870 IM DETAIL



Intels Lynnfield-Prozessoren im Test



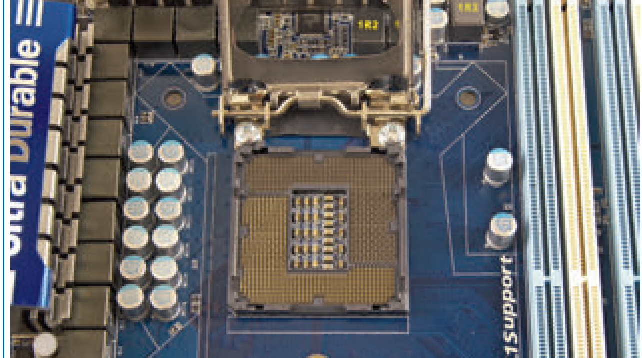
NEHALEM LIGHT | Die neuen Lynnfield-Mittelklasseprozessoren ähneln, bedingt durch die zugrunde liegende Nehalem-Architektur, stark den älteren Core-i7-900-Modellen mit Bloomfield-Kern.

DIE NEUEN LYNNFIELD-PROZESSOREN IM DETAIL

Model	Kerne*	Multiplikator	Takt	Cache (L2/L3)	RAM-Controler	Sockel	Preis**
Core i7-870	4/8	22	2,93 GHz	4 x 256 KB/8 MB	2 x DDR3-1333	LGA 1156	530 Euro
Core i7-860	4/8	21	2,8 Ghz	4 x 256 KB/8 MB	2 x DDR3-1333	LGA 1156	275 Euro
Core i7-860s	4/8	19	2,53 GHz	4 x 256 KB/8 MB	2 x DDR3-1333	LGA 1156	Noch nicht verfügbar
Core i5-750	4/4	20	2,67 GHz	4 x 256 KB/8 MB	2 x DDR3-1333	LGA 1156	185 Euro
Core i5-750s	4/4	18	2,4 GHz	4 x 256 KB/8 MB	2 x DDR3-1333	LGA 1156	Noch nicht verfügbar

*Physisch/logisch (SMT) ** Stand Anfang September auf www.pcgames.de/m,preisvergleich/

DER NEUE SOCKEL: LGA 1156



1.156 Pins verbinden den Lynnfield mit dem passenden Sockel, der eine neue Verriegelung und geänderte Lochabstände für die Plastikstifte des Kühlers besitzt.

LYNNFIELD (CORE I7/I5): DAS ÄNDERT SICH FÜR AUFRÜSTER:

- Mainboards mit dem Sockel LGA 775 (Pentium/Celeron/Core 2 Duo/Quad) sind nicht mehr kompatibel. Es wird eine Sockel-1156-Platine benötigt.
- DDR2-Speichermodule können nicht mehr genutzt werden. Die neuen Intel-Prozessoren setzen im Gegensatz zur ersten Core-i7-Generation (Nehalem) auf eine zweikanalige Speicherschnittstelle zum DDR3-RAM. Offiziell ist DDR3-1333 das Maximum.
- Der Sockel 1156 nimmt nicht dieselben Kühler auf wie die beiden anderen Intel-Plattformen. Er verlangt nach einer anderen Halterung.

Von: Frank Stöwer

Der Core 2 geht, der Core i5/i7 ist da! Sind Intels neue Mittelklasse-CPUs eine gute Aufrüstoption für PC-Spieler?

Intels Core i7 alias Bloomfield mit komplett neuer Nehalem-Architektur ist für Spieler wenig interessant. Der Vierkerner rechnet zwar immens flott, gilt aber nach wie vor als Profi-Prozessor für Server und Workstations, der teuer ist und ebenso kostspielige Sockel-1366-Platinen erfordert. Mit dem Verkaufsstart der neuen Lynnfield-CPUs im September soll sich das ändern. Intel präsentiert den Nehalem nun für den Massenmarkt und hat dabei mit den neuen Mittelklassemodellen Core i5/i7 auch Spieler im Visier. PC Games zitiert die Rechenzentralen ins Testlabor, stellt die wichtigsten Merkmale vor und überprüft die Spieleleistung.

KLASSE TROTZ MITTELKLASSE

Der Lynnfield ist keinesfalls ein technisch beschnittener Billigheimer. Seine Architektur ähnelt der des Bloomfield (Core i7-950/940/920) und alles, was diesen zu einem sehr leistungsstarken Arbeits- und Spieleprozessor macht, bietet auch der Lynnfield. Anstelle des Frontside-Bus wie beim Core 2 verwendet er für die zügige Kommunikation mit dem restlichen System eine schnelle, als DMI bezeichnete Punkt-zu-Punkt-Verbindung. Sein integrierter DDR3-Speicherkontroller beherrscht maximal den Dual-Channel-Betrieb, für Spiele und Büroanwendungen völlig ausreichend.

Der Kerntakt des mit 512 Kilobyte L2-Puffer pro Kern und 8 Megabyte L3-Cache ausgestatteten Lynnfield fällt mit 2,67 bis 2,93 Gigahertz etwas niedriger aus als bei den 900er-Spitzenmodellen. Allerdings ist der neue Core i5/i7 in der Lage, sich per Turbo-Modus selbst zu übertakten: Der Core i5-750 beschleunigt sich in vier Taktstufen von jeweils 133 MHz, der Core i7-860/870 sogar in bis zu fünf Stufen. Dieses interne Tuning klappt aber nur, solange die CPU nicht zu heiß wird. Der Turbo-Modus beschleunigt also vor allem Anwendungen, bei denen nur ein Thread genutzt wird. Die Preise für die neuen CPUs (siehe Tabelle links) sind akzeptabel. Der Core i7-750 wurde beispielsweise Anfang September beim PC-Games-Online-Preisvergleich mit 185 Euro gelistet und ist somit deutlich günstiger als der Core i7-920, der mit gleichem Takt von 2,67 MHz rechnet.

HÜRDEN BEIM KAUF

Wollen Sie den neuen Lynnfield in Ihrem Spielerechner einsetzen, benötigen Sie zusätzlich eine passende Sockel-1156-Hauptplatine mit Intels P55-Chipsatz. Auf alte Sockel-775-Mainboards passt der Prozessor nicht. Die ersten P55-Platinen sind bereits verfügbar und kosten zwischen 140 Euro (Gigabyte P55M-UD4) und 210 Euro (Gigabyte P55-UD6/MSI P55-GD80). Falls Sie die neuen Core-i5/i7-Modelle nicht mit einem Standardkühler erwerben, kommen Sie nicht um einen neuen Kühler respektive um eine passende Kühlerhalterung herum. Die Lochabstände für die vier Plastikstifte (Pushpins) oder Schraublösungen sind größer als beim Sockel 775 und kleiner als beim 1366 für Core-i7-Modelle mit Bloomfield-Kern.

Eine weitere Neuanschaffung steht beim Speicher ins Haus. Der Lynnfield setzt auf eine zweikanalige Schnittstelle zum DDR3-RAM. Somit sind die gewohnten Speichermengen von 2, 4 oder 8 Gigabyte möglich. Ein empfehlenswertes Dual-Channel-Speicherriegelpärchen ist das OCZ-Kit mit 2 x 2 Gigabyte für 75 Euro.

SPIELEBREMSE SMT

Hyperthreading (auch SMT genannt, Simultaneous Multi Threading) ist eine Technik, mit der die beiden neuen Core-i7-Modelle – nicht jedoch der Core i5-750 – ausgestattet sind. SMT, das ab Werk im BIOS der P55-Platinen aktiv ist, ermöglicht den mit vier physikalischen Kernen ausge-

statten Prozessoren, bis zu acht (anstatt vier) Threads parallel abzuarbeiten. Während aktiviertes Hyperthreading bei Anwendungen wie Video-Encoding und Rendering für einen Leistungsgewinn zwischen 10 und 20 Prozent sorgt, bremst SMT viele Spiele um bis zu 25 Prozent, zum Beispiel **GTA 4**, **Race Driver: Grid**, **Far Cry 2** und **WoW**. Einzig **Anno 1404** legt um 10 Prozent zu (siehe Benchmark rechts). Daher empfehlen wir Spielern, Hyperthreading im BIOS auszuschalten.

LEISTUNGSCHECK SPIELE

Wie schnell ist der Lynnfield in Spielen? Um das zu ermitteln, scheuchten wir den i5-750 und den i7-860 durch unseren Benchmark-Parcours mit den aktuellen Titeln **Far Cry 2** (Direct 3D 10), **Race Driver: Grid**, **GTA 4** und **Anno 1404**. Die Benchmarks zu den beiden Letztgenannten finden Sie rechts am Seitenrand. Die Dunia-Engine von **Far Cry 2** profitiert deutlich von drei oder vier Prozessorkernen, das demonstriert der Vergleich des C2D E6600 (zwei Kerne) mit dem gleich getakteten Vierkerner C2Q Q6600 (2,4 GHz). Von der Multithreading-Optimierung der Engine profitieren auch die Lynnfield-CPUs. Der Core i7-750 rechnet auf Augenhöhe mit dem Phenom II X3 720 oder X4 940. Der i7-860 setzt sich nur etwa drei Prozent von den AMD-CPUs ab und auch der 820 Euro teure i7-975 XE (Bloomfield) kann sich nicht weiter distanzieren.

Die Ego-Engine von **Race Driver: Grid** ist ein Extremfall: Aktives SMT kostet die Core-i7-CPUs mit Hyperthreading bis zu 20 Prozent ihrer Leistung. Da der Core i5-750 ohne SMT antritt, führt er das Feld vor dem 667 MHz höher getakteten i7-975 XE klar an. Der i7-860 duelliert sich dagegen mit dem C2Q Q9650 und dem Phenom II X4 955.

GTA 4 nutzt jeden zur Verfügung stehenden CPU-Kern für eine bessere Performance. Trotzdem sinkt hier die Bildrate um 15 bis 20 Prozent, wenn beim Core i7 Hyperthreading im BIOS aktiviert ist. Dementsprechend liegt auch hier der Core i5-750 deutlich vorn. Nachdem wir SMT beim i7-860 deaktivierten, steigerte dieser seine Leistung auf satte 40,4 Fps (+20 Prozent). Daher raten wir dazu, **GTA 4** generell mit ausgeschaltetem SMT zu spielen.

Anno 1404 ist ein Spiel, das mit der Nehalem-Architektur besonders geschmeidig läuft. Zwischen dem Core i7-920 und dem i7-860 liegt nur ein halbes Bild pro Sekunde; der i7-975 setzt sich dank des höheren Taktes klar ab. **Anno 1404** ist außerdem der erste Titel, der von Hyperthreading profitiert; das verdeutlicht das Ergebnis des Core i5-750. Trotz gleicher Taktung liegt er rund 14 Prozent hinter dem i7-920. Trotzdem ist seine Pro-Megahertz-Leistung im Vergleich zur Core-2-Quad- und Phenom-II-Serie erstaunlich gut. Ein Prozessor mit Yorkfield-Kern wie der Q9650 benötigt eine Übertaktung auf 3,8 GHz für die Framerate des 2,66 GHz schnellen Core i5-750.

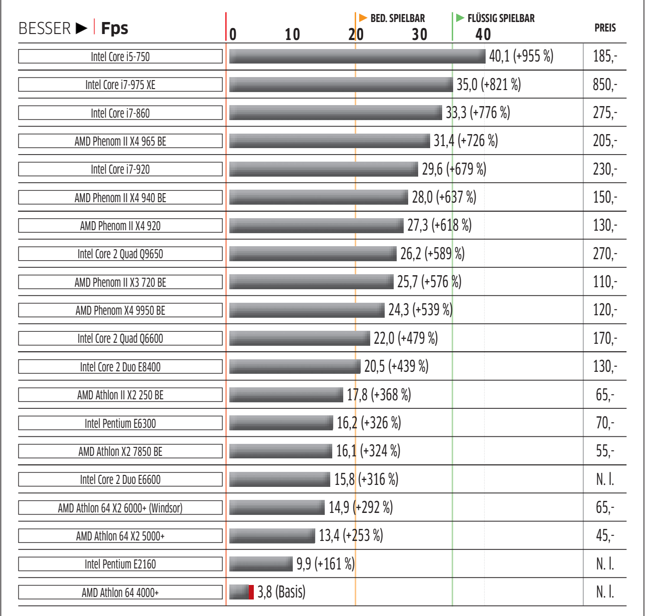
FAZIT CORE I7/CORE I5

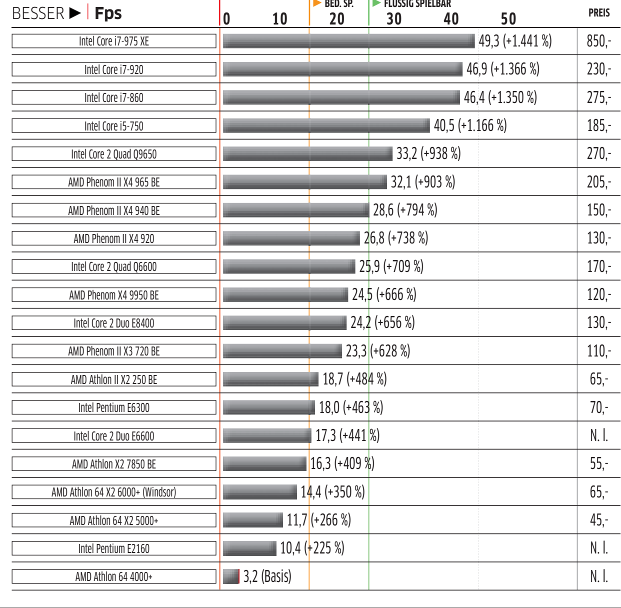
Die Leistung des Lynnfield überzeugt. Sowohl als Core i5(-750) als auch als i7(-860) zeigt der neue Kern, dass er dem teureren Bloomfield nur minimal nachsteht. Das untermauern auch die durchweg guten Ergebnisse in den Spiele-Benchmarks. Vor allem der i5-750 ist ein Preis-Leistungs-Tipp für Spieler. Dank günstiger Mainboards lässt sich für relativ kleines Geld ein System aufbauen, das fast Bloomfield-Niveau erreicht. ❑

GTA 4 und Anno 1404

1.680 x 1.050, kein FSAA/AF

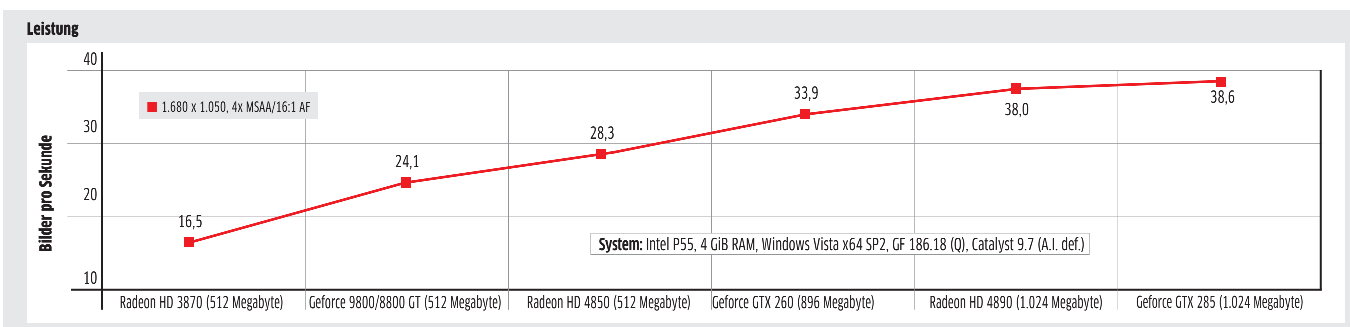
- In **GTA 4** reduziert Hyperthreading (SMT) die Fps um 15 bis 20 Prozent.
- In **Anno 1404** resultiert SMT in etwa 10 Prozent mehr Leistung.
- Zwei Kerne rechnen 3,5-mal schneller als einer.





System: Intel P45/P55/X58, AMD 790FX, 4/6 Gigabyte RAM, Geforce GTX 285/1G; Win Vista x64 SP2, Geforce 186.18 (Q)

ANNO 1404 MIT CORE I7-860: GRAFIKKARTEN-SKALIERUNG



Der Core i7-860 kann bei **Anno 1404** sein volles Potenzial nur ausspielen, wenn ihm eine leistungsstarke Grafikkarte zur Seite steht. Im Einsatz mit der betagten HD 3870 sinkt die Fps-Rate auf nur bedingt spielbare 16,5 Bilder pro Sekunde. Die Kombi aus Core i7-860 und HD 4850 garantiert dagegen ruckelfreien Spielspaß mit 28,3 Fps.

Von: Frank Stöwer

Logitech, Spezialist für Eingabegeräte, schickt die erfolgreiche G5 in Rente und dafür die G500 ins Rennen um die beste Spielermaus.



ABGESCHAUT | OPTISCH ORIENTIERT SICH LOGITECH MIT DER G500 STARK AM VORGÄNGER, DER G5.

Logitech G500

Nachdem die eigenwillige Form der G9 und G9x bei Spielern anscheinend nicht besonders gut angekommen ist, setzt Logitech wieder auf das schon von den Verkaufsschlagern MX 518 und G5 her bekannte runde Design. Allerdings wirkt die G500 etwas eckiger, denn die Daumenauflage auf der linken Seite wurde verbreitert. An der Ergonomie der Rechtshändermaus gibt es nichts auszusetzen. Die zwei Haupt- und die fünf Zusatztasten sowie das Vier-Wege-Scrollrad sind auch mit längeren Fingern gut zu erreichen. Die Handfläche ruht bequem auf dem hinteren Teil der G500 und der Daumen sowie der kleine Finger finden in den seitlichen Vertiefungen mit rauer Oberfläche genügend Halt.

VIELE EXTRAS FÜRS GELD

Wie man es von einer mit 80 Euro nicht gerade billigen Kabelmaus erwartet, ist die Ausstattung der G500 umfangreich. Die Abtastrate des Laser-Sensors können Sie von 200 Dpi bis 5700 Dpi in 100-Dpi-Schritten per Software oder mit den zwei Dpi-Umschalttasten in drei Stufen einstellen. Das Spielen von schnellen Shootern mit Dpi-Zahlen jenseits von 3.000 ist allerdings gewöhnungsbedürftig. Die Scrollrad-Rasterung kann per Knopf deaktiviert werden und alle zehn Tasten lassen sich frei programmieren sowie mithilfe der umfangreichen Logitech Gaming Software mit Makros belegen. Die Makro-Funktion macht die G500 für den MMOG-Spieler interessant, der beispielsweise in WoW eine Folge von Zaubern mit nur einer Maustaste auslösen kann. Weitere Features sind ein Onboard-Speicher für Makros (ohne zusätzliche Software) sowie Zusatzgewichte von 6 x 1,7 Gramm und 6 x 4,5 Gramm, von denen insgesamt sechs Stück in ein herausziehbares Magazin eingesetzt oder im mitgelieferten Etui verstaut werden.

IN MEDIAS RES

Im Spieleeinsatz liefert der G5-Nachfolger eine sehr gute Leistung ab. Die Untergrundkompatibilität, die Latenz und die Präzision der G500 lassen keine Wünsche offen. Das macht sie uneingeschränkt tauglich für Spieler. Die Druckpunkte aller Tasten sind sehr gut und auch die Software ist anwenderfreundlich und erweist sich als echte Hilfe bei der Makroprogrammierung. Kritik muss Logitech allerdings für die zu leichtgängige Scrollradrasterung einstecken. Gerade bei Shootern überspringt man wegen des zu geringen Widerstands schnell eine Waffe. Ist die Rasterung deaktiviert, fällt ein genaues Scrollen sehr schwer, da das Rad leichtgängig ist und stark nachläuft. ❑

FAZIT: LOGITECH G500

Mit der G500 liefert Logitech einen würdigen Nachfolger zur G5 ab, der vor allem mit seiner Leistung und Ausstattung überzeugt. Die Form, die genau genommen eine Mixtur aus MX 518 und G5 ist, fällt sehr ergonomisch aus. Das einzige Manko der Maus ist die zu leichtgängige Rasterung des Scrollrads. Dafür entschädigt die besonders für die Makroprogrammierung sehr nützliche und umfangreichen Software.

G500

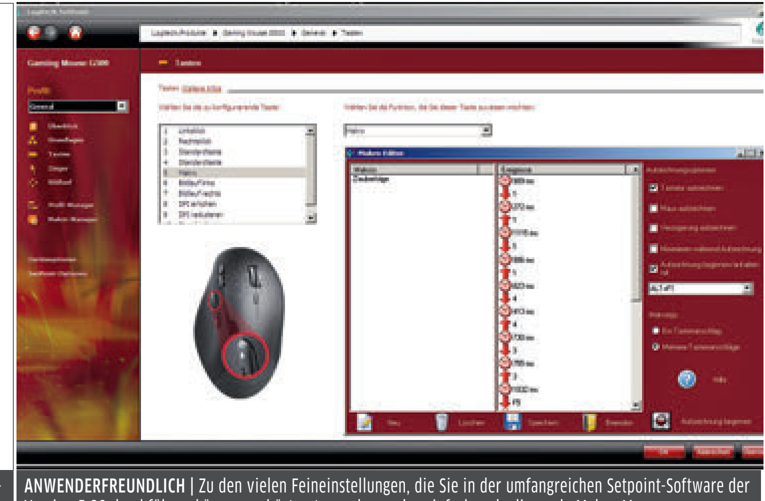
Hersteller: **Logitech**	Ausstattung: **1,82**
Web: **www.logitech.com**	Eigenschaften: **2,03**
Preis: **Ca. € 80,-**	
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung: **1,40**

+ Ergonomie
+ Präzision/keine Latenz
+ Ausstattung
− Scrollrad zu leichtgängig

WERTUNG 1,61



NICHT GLEICH | Die neue G500 (rechts) und die G5 (links) ähneln sich in Form und Größe. Trotzdem gibt es Unterscheidungsmerkmale bezüglich der Daumenablage und der Tastenanordnung.



ANWENDERFREUNDLICH | Zu den vielen Feineinstellungen, die Sie in der umfangreichen Setpoint-Software der Version 5.20 durchführen können, gehört unter anderem der einfach zu bedienende Makro-Manager.



WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER

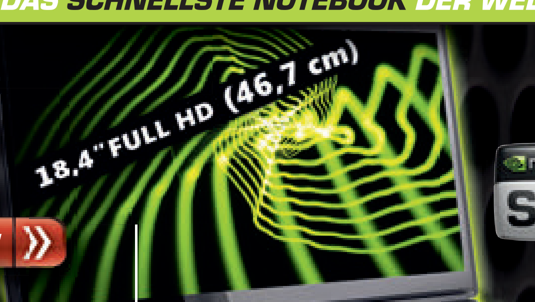
WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN![1]





Achten Sie auf Intel Inside®

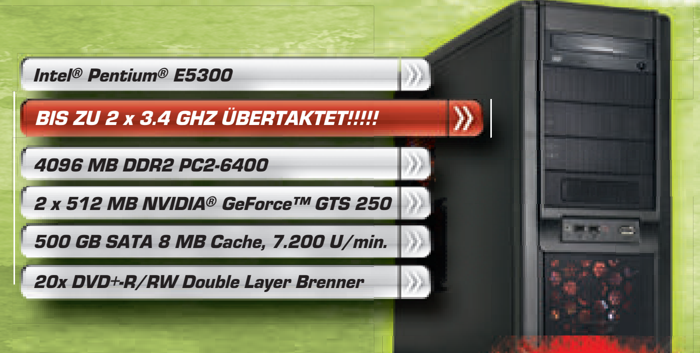
DAS SCHNELLSTE NOTEBOOK DER WELT



- Intel® Core™ 2 Extreme QX9300
- 8192 MB DDR3 Speicher PC3-8500
- 2 x 1024 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280M SLI
- 1500 GB SATA Festplatte, 5.400 U/min.
- Blu-Ray Brenner
- WLAN, HDMI, Webcam, Bluetooth, E-SATA
- Windows Vista® Home Premium

3999 €
oder schon ab 74,87 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium



- Intel® Pentium® E5300
- BIS ZU 2 x 3.4 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096 MB DDR2 PC2-6400
- 2 x 512 MB NVIDIA® GeForce™ GTS 250
- 500 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium **778 €**

699 €
Oder schon ab 16,26 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 54 Monaten




- AMD Phenom™ II X4 940
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096 MB High End PC2-6400 DDR2
- 1024 MB ATI Radeon® HD4870
- 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium **828 €**

749 €
Oder schon ab 16,05 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 60 Monaten

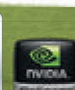


- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9550
- BIS ZU 4 x 3.3 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096 MB High End PC2-6400 DDR2
- 896 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- Windows Vista® Home Premium



929 €
Oder schon ab 17,39 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten





- Intel® Core™ i7-920 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096 MB High End PC3-12800 DDR3
- 1024 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- 500 GB SATA 8MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate **1368 €**

1249 €
Oder schon ab 23,38 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten




Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.** 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %.

(01801) 99 40 41

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat empfehlen wir Ihnen neben unserer Mod **Provenance** zu **Half-Life 2** ebenfalls die **Mafia**-Mod **Freeride Supreme** und **Anno 1701: D.E.A.P. !70!**. Außerdem legen wir Ihnen unser großes Mod-Special zur **Gothic**-Rollenspielreihe ans Herz. Und Fans von Action-Rollenspieleabenteuern freuen sich über die spannende Modifikation **Tomb of Jarahcon** für **Warcraft 3: The Frozen Throne**. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Anno 1701: D.E.A.P. !70!	●	●	-
Dawn of War 2: The First Stand	●	●	-
Gothic: Orcades	●	●	-
Gothic: Thielhaters Texturepatch	●	●	-
Gothic 2: Die Rache Beliars	●	●	-
Gothic 2: Dragon's Tale	●	●	-
Gothic 2: Schlacht um Khorinis	●	●	-
Gothic 3: Community Patch 1.72	●	●	-
Gothic 3: Questpaket 3	●	●	-
Gratisspiel: The Battle for Wesnoth	●	●	-
Half-Life 2: Provenance	●	●	-
Mafia: Freeride Supreme	●	●	-
Warcraft 3: Tomb of Jarahcon	●	●	-

+++ NEWSTICKER +++

CIVILIZATION 4
Die Mod **Legends of Revolution** macht kommerziellen **Civilization 4**-Erweiterungen Konkurrenz. Sie beinhaltet sowohl neue Spielkonzepte – etwa die Gründung neuer Zivilisationen durch aufständische Städte – als auch neue Einheiten, neue Anführer und eine neue Einheitskategorie, die sogenannten Legenden. Das sind extrem starke Einheiten wie die 300 Spartaner oder der Rote Baron. Der Umfang und die grafische Qualität erinnern an die offiziellen Add-ons. Für jeden **Civilization**-Fanatiker ein Muss!
Info: www.civfanatics.com

HELLGATE: LONDON
Von offizieller Seite gibt es nach der Pleite der Flagship Studios im vergangenen Jahr zwar keinen Support mehr für das Action-Rollenspiel von Bill Roper und Co, doch inzwischen hat der australische **Hellgate**-Fan Maeyan mit dem Revival Patch dem Solospieler-Teil von **Hellgate: London** neues Leben eingehaucht. Der Softwareflicken in der Version 0.3 behebt Beleuchtungsfehler, vergrößert den Platz im Inventar und verändert einige Item-Eigenschaften.
Info: www.hellgate-london-game.de/content/view/443/107/

HL 2: FF'S CINEMATIC MOD 10 RC
Ende August erschien der Release Candidate von FakeFactorys **Cinematic Mod 10**. Die riesige Erweiterung bringt neben frischen Texturen für Charaktere und Waffen erstmals auch eine neue Sprachausgabe – für Zivilisten.
Info: www.hlportal.de

HEARTS OF IRON 2

DMP-Mod

Pünktlich zum Erscheinen von **Hearts of Iron 3** hat die ambitionierte Gruppe Design Mod Project (DMP) ihre Arbeit an Mods zum Vorgänger des Strategiespiels über den Zweiten Weltkrieg beendet. Die 40 Fan-Erweiterungen sind als eine Sammlung mit dem Namen **Komplettmodifikation** erhältlich.

Diese Grafik-Mods können sich durchaus sehen lassen, sie werten die Optik ungemein auf. Das Nischenspiel **Hearts of Iron 2** ist vor allem wegen der altbackenen und detailarmen Aufmachung bei vielen Strategiespielern unbeliebt. Genau dieses Manko hat DMP mit seinen zahlreichen grafischen Veränderung größtenteils behoben.

Die Weltkarte sieht nun ansprechender aus, da die tristen pastellfarbenen Flächen der Provinzen durch Landschaftsgrafiken ersetzt wurden. Zudem erneuerte das Team die Einheitensymbole auf der Strategiekarte. Kenner der Materie erkennen dank der detaillierten Grafiken nun sofort, wenn etwa eine amerikanische B-17-Bomber-Staffel von einer japanischen Zero-Staffel angegriffen wird. Auch die Bilder der Generäle, Minister und Entwicklungsgruppen wurden durch farbige Versionen ersetzt. Insgesamt tauscht die **DMP-Mod**-Sammlung über 30.000 Bilder aus. Der Großteil der Mods benötigt die Erweiterungen **Doomsday** und **Armageddon**. Die deutsche Gruppe versteht sich nicht nur als Modmacher, sondern als eine europäische **Hearts of Iron**-Community. Wie man schon am Ausmaß der Mod-Sammlung erkennt, ist das Spiel mehr als nur ein Hobby für sie. Wenn es um historisches Wissen, Tipps oder um die Suche nach anderen **Hearts of Iron**-Fans geht, sind Sie hier also absolut richtig. (ms/mb) ❑

Info: www.heartsofiron.eu



Grafik-Mod-Sammlung
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

ÖDLAND | In der originalen Version des Spiels sieht die Deutschlandkarte fast schon hässlich aus …

BLÜHENDE LANDSCHAFT | … hier die grafisch sehr schön mittels der **DMP-Mod** aufgepeppte Version.

UNREAL TOURNAMENT 3

UT 3 Community Bonus Pack 3 Volume 4

Für Fans des Mehrspieler-Shooters **Unreal Tournament 3** gibt es keine größere Ehre, als die selbst erstellte Karte in einem der **Community Bonus Packs** zu finden. Aktuell wurde Volume 4 des **Bonus Packs 3** veröffentlicht, das elf fantastische User-Karten enthält.

Für jeden Spielmodus finden Sie eine Karte in dem Paket. Insgesamt sind fünf Maps für den Modus Domination, vier für Deathmatch und je eine für Capture the Flag und Warfare enthalten. Besonders interessant dabei ist, dass endlich wieder Karten für den beliebten und spannenden Domination-Modus enthalten sind – darauf hatten Fans von **UT 3** schon lange gewartet. Zusätzlich befinden sich zwei neue Pick-ups im Paket, Gegenstände, die Sie durch Drüberlaufen aufnehmen und benutzen.

Die Karten stammen von den Usern Daniel „Green" Rozanski, Luke „Ambershee" Parks, Cory „SpoonDog" Spooner, Daniel „KaMi" Diaz, Ben „EvilMrFrank" Burkart, Mario „nELsOn" Marquardt und Oliver „Raz" G. Wirklich sehr eindrucksvoll, was die Modder hier geleistet haben. (ab) ❑

Info: http://cbp.beyondunreal.com


Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

SCHWEISSTREIBEND | Die Dschungelkarte Yarith ist für heiße Schlachten hervorragend geeignet.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER ++

THE BATTLE FOR WESNOTH
Im Fantasy-Land Wesnoth herrscht Krieg. Finstere Heerscharen bedrohen die friedliche Bevölkerung. Es ist Ihre Aufgabe, sich dem Übel zu stellen, eine Armee zu erschaffen und mit dieser den Sieg zu erringen. **The Battle for Wesnoth** (auf unserer DVD) überzeugt durch eine ausgearbeitete Geschichte mit interessanten Dialogen sowie dem taktischen Rundenkampf. Sogar das Terrain spielt eine entscheidende Rolle in den Kämpfen, genau wie die Art der Einheiten, die Sie den Feinden entgegenschicken. Schützen zum Beispiel eignen sich nicht, um axtschwingende Orks im Nahkampf herauszufordern. Wer die veraltete 2D-Grafik akzeptieren kann, erlebt mit **The Battle for Wesnoth** ein spannendes und forderndes Runden-Strategiespiel, das ständig erweitert wird.
Info: www.wesnoth.org

UT 3: AIRBORN
Die erste Alpha-Version des Fantasy-Spiels **Airborn** versetzt Sie in ein märchenhaftes Universum. Der junge Pino lebt in einer Welt voller schwebender Inseln. Mit Luftschiffen reist die Bevölkerung von einem Eiland zum anderen. Die noch sehr frühe erste Fassung der **UT 3**-Mod lässt Sie in Action-Adventure-Manier einen Auftrag für Pinos Großvater erledigen. Die finale Fassung soll viele Missionen, neue Inseln und Nichtspieler-Charaktere enthalten, mit denen Sie reden können.
Info: www.moddb.com/mods/airborn

HALF-LIFE 2

Provenance

Black Mesa. Dieser Name ruft bei Fans der Spielereihe **Half-Life** wohlige Erinnerungen wach, spielt doch die Handlung des ersten Teils in dieser Forschungsanlage.

In der Mod **Provenance** von Brian „tundra_cool" Roycewicz kehrt Gordon Freeman dorthin zurück und erlebt ein spannendes Abenteuer in typischer **Half-Life 2**-Manier. Sie besuchen auch die Wüste außerhalb der Anlage sowie City 203. Fans der **Half-Life**-Serie sollten sich **Provenance** unbedingt ansehen, da die nervenaufreibenden Kämpfe an altbekannten Orten, gepaart mit der interessanten Geschichte, zu den Highlights der **Half-Life 2**-Mods zählen! (ab) ❑

Info: www.phallus-palace.com


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

FLASHBACK | Im Lauf des Abenteuers erleben Sie immer wieder Rückblenden.

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Tomb of Jarahcon

Die Macht des Dämonenfürsten lässt das Land erzittern. Zeit, dem Unheil Einhalt zu gebieten, bevor der Fürst wieder die Welt der Lebenden betreten kann. Diese Aufgabe führt Sie mit einer Abenteurergruppe tief in das Grabmal von Jarahcon, wo Horden von Monstern lauern.

Tomb of Jarahcon von Modder Konrad „LotKorn" Mumm ist alles andere als eine typische **Warcraft 3**-Karte. Wie in einem Action-Rollenspiel der Marke **Diablo** kämpfen Sie sich in der Fan-Erweiterung in einer Gruppe durch 29 Levels, schalten sieben einzigartige Attribute frei und sammeln besondere Gegenstände. Eine außergewöhnliche Mod! (ab) ❑

Info: www.epicwar.com


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

FEURIG | Tief in den Gewölben des Grabmals von Jarahcon kommt es zu einem Kampf.


HELDENHAFT | Dank zahlreicher Mods ist **Gothic 3** nun so geworden, wie es zur Veröffentlichung vor drei Jahren hätte sein sollen.

Die besten Mods zur Gothic-Reihe

Von: Andreas Bertits

Passend zur Veröffentlichung des neuen Piranha-Bytes-Rollenspiels Risen präsentieren wir Ihnen die besten Mods zur Gothic-Reihe, dem geistigen Vater des Titels.

Gothic

GOTHIC 1

Orcades

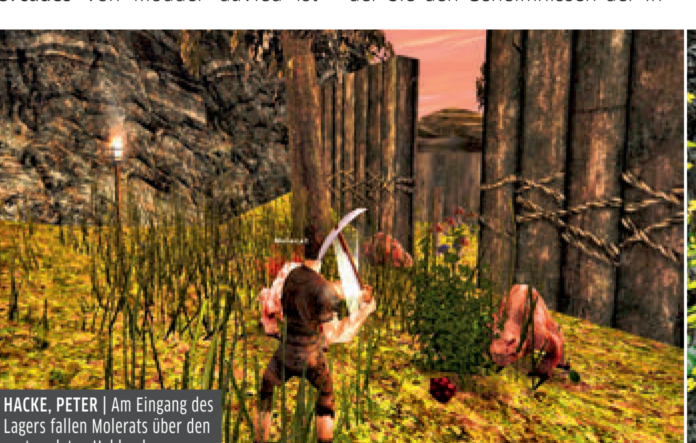
Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Eine Seefahrt, die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön! Zumindest, solange nichts Schlimmes passiert. Aber **Orcades** wäre langweilig, würde das Schiff, auf dem Sie sich als Held befinden, nicht kentern. Schließlich findet sich der Protagonist recht schnell an der Küste einer mysteriösen Insel wieder und möchte zunächst nur eines: schnell von hier weg. **Orcades** von Modder davied ist ein von der **Gothic**-Geschichte unabhänigiges Abenteuer, das mehr auf Erkundung abzielt als auf üppige Kämpfe. Dies bedeutet nicht, dass es keine Action gibt. Hin und wieder fallen auch garstige Monster wie Spinnen und Minecrawler über Sie her.

In vier Kapiteln erleben Sie eine etwa fünfstündige Geschichte, in der Sie den Geheimnissen der Insel langsam auf die Spur kommen. **Gothic**-Veteranen wird es etwas sauer aufstoßen, aber in **Orcades** ist die Charakterentwicklung absichtlich stark eingeschränkt. Ihr Held steigt lediglich Stufe für Stufe auf, wodurch Sie das Attribut Stärke verbessern können. Sonst gibt es nichts zu lernen. Dies liegt an der Natur der Mod, die ein Action-Adventure und kein Rollenspiel ist. Dafür überzeugt die Präsentation. Die Landschaft ist liebevoll gestaltet und Kamerafahrten sowie das Zittern des Bildschirms bei manchen Ereignissen versprühen eine dichte Atmosphäre.

Zu dieser trägt auch die komplett deutsche Sprachausgabe bei, die sich durchaus hören lassen kann. Wer **Gothic** mal wieder hervorkramen will, sollte **Orcades** unbedingt installieren. (ab) ❑

Info: www.worldofgothic.de


HACKE, PETER | Am Eingang des Lagers fallen Molerats über den gestrandeten Helden her.


WILDE WILDNIS | In der Wildnis bekommt es der Recke mit Minecrawlern zu tun, die er besiegen muss, um weiterzukommen.

GOTHIC 1

ThielHaters Texturepatch

Grafik-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

Über acht Jahre ist es her, dass der erste Teil der Gothic-Reihe erschienen ist. Klar, dass das Spiel inzwischen auch entsprechend aussieht: verwaschene Texturen, die jedes Detail vermissen lassen, kantige und eckige 3D-Figuren … Doch all das tut dem Spielspaß selbst heute keinen Abbruch und Gothic Teil 1 ist bei vielen Fans noch immer die beliebteste Episode. Modder ThielHater machte sich daran, die Texturen im Spiel zu erneuern, und zwar mit beeindruckenden Resultaten.

Mit dem ThielHaters Texturepatch sehen die Objekte und Personen in Piranha Bytes' Rollenspiel wesentlich detaillierter aus. Feine Objektoberflächen lassen das Spiel um einige Jahre jünger wirken. Feine Strukturen auf Kleidern und Waffen bringen Sie zum Staunen. Grafik-Gourmets wollen Gothic 1 nicht mehr ohne diese Mod spielen.

Doch ThielHater hat noch mehr vor. Derzeit arbeitet er mit seinem Team an einer weiteren Modifikation für Gothic 1, welche nicht nur die Texturen im Spiel, sondern die komplette Grafik überholen wird. Die Gothic Reloaded-Mod soll neue 3D-Figuren und -Objekte bieten, welche beinahe die Qualität von Gothic 3 erreichen. Auf der Webseite des Projekts sind bereits erste Bilder und Videos zu sehen, die sehr beeindruckend sind. Allerdings dauert es noch eine ganze Weile, bis die Gothic Reloaded-Mod fertig ist. Verkürzen Sie sich bis dahin mit ThielHaters Texturepatch die Zeit. (ab) ❑

Info: www.gothic-reloaded-mod.de


GUTE ARBEIT | Die Texturen aller Objekte und Personen machen dank des Patches einen sehr detaillierten Eindruck.


COOL | Die Oberflächenstruktur des Eisgolems sieht mit **ThielHaters Texturepatch** wie Eis aus.

Gothic 2

GOTHIC 2

Die Rache Beliars

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 0,5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Der Name Beliar ist Spielern der Gothic-Reihe sicher ein Begriff. Der böse Gott plant ständig den Untergang der Bevölkerung der Fantasy-Welt und ist kein umgänglicher Bursche. Der namenlose Held hatte es in allen drei Teilen von Gothic mit dieser dunklen Gottheit zu tun. Auch in der Mod Die Rache Beliars von Undeaddragonkiller bekommen Sie es wieder mit dem Bösewicht zu tun. Können Sie den Finsterling aufhalten und Ihren Vater retten?

Der junge Markus lebt ein bescheidenes Leben. Zusammen mit seinem Vater Fred und seiner Mutter Ruth wohnt er in einem kleinen Tal und träumt davon, ein großer Held zu sein. Als er eines Tages seinem Vater das Essen bringen soll, bekommt er mehr Abenteuer, als ihm lieb ist. Denn beim Jägerlager angekommen, bei dem Fred arbeitet, findet Markus keine Menschenseele vor. Was ist hier passiert? Gab es einen Kampf? Markus ahnt, dass etwas Schreckliches geschehen sein muss, und wird in Ereignisse hineingezogen, hinter denen der böse Gott Beliar steckt.

Mit einer halben Stunde Spielzeit ist Die Rache Beliars zwar nicht sonderlich umfangreich, trotzdem beweist der Modder mit seinem Werk Liebe zum Detail. Die Gegend ist schön und die Geschichte spannend und dicht erzählt. Das Abenteuer findet auch in einem neuen Gebiet statt, dass Gothic-Fans noch nicht kennen. Die deutsche Sprachausgabe ist nett und die neuen Gegenstände, die Sie im Laufe des Geschehens finden, nützlich.

Möchten Sie in ein kleines Abenteuer in der Welt von Gothic eintauchen, dann ist Die Rache Beliars genau das Richtige für Sie. Suchen Sie hingegen etwas Umfangreicheres, dann taugt diese Gothic 2-Mod nur zur Einstimmung. (ab) ❑

Info: www.wordofgothic.de


MYSTERIÖS | Ein Gesandter Beliars begegnet Markus. Ob er weiß, wo sein Vater geblieben ist?

GEFÄHRLICH | Obwohl Markus kein Kämpfer ist, muss er in den Wäldern gegen Scavenger und andere Kreaturen antreten.

GOTHIC 2

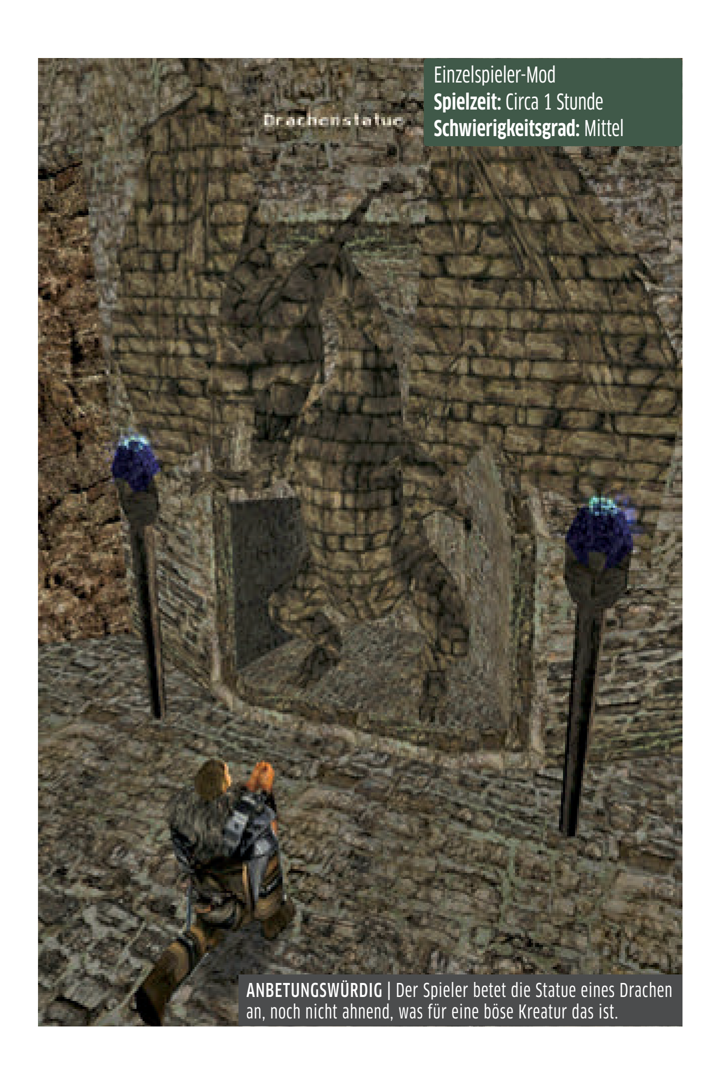
Dragon's Tale

In einer Gemeinschaft zu leben kann schön sein. Man hat Freunde, auf die man sich verlassen kann, und fühlt sich beschützt. Doch was, wenn sich herausstellt, dass man sein Leben lang belogen wurde und die Gemeinschaft böse Hintergedanken hat? Dieser Frage muss sich Benni stellen, der Protagonist der Mod Dragon's Tale von Ken Suyoko. Benni ist Mitglied der Gemeinschaft der Drachenanbeter. Am Tag der Anrufung soll er noch einige Aufträge erledigen. Doch dann schlägt das Schicksal zu ...

Benni erfährt, dass es die Drachen nach Blut dürstet, und nur die Opferung einer Jungfrau kann die gewaltigen Bestien besänftigen. Die junge Miriam ist bereits auf dem Weg, den Drachen zum Fraß vorgeworfen zu werden. Benni kann das nicht zulassen! Gehört er wirklich einer Gemeinschaft von Mördern an? Gibt es einen Weg, die Drachen aufzuhalten? In der Rolle von Benni bleibt Ihnen nur eines übrig: Sie müssen sich den Monstern stellen! Keine leichte Aufgabe für einen einzigen Krieger, gegen gewaltige, Feuer speiende Bestien anzutreten. Doch genau die richtige Mission für Sie, denn sie verspricht Spannung pur und eine durchdachte Geschichte.

Dragon's Tale ist eine kleine, etwa einstündige Mod, in der Sie in einem neuen Gebiet unterwegs sind. Neue Gegenstände und viele interessante Missionen halten bei Laune. Auch die Gespräche mit den Nichtspielercharakteren sind überzeugend geschrieben. Die Wendungen während des Abenteuers und die ständig drohende Gefahr durch die Drachen machen diese Mod spielenswert. Dragon's Tale ist eine außergewöhnliche Mod, die sich erfrischend von anderen kampflastigen Geschichten abhebt. Dafür sorgt gerade auch der Umstand, die Gemeinschaft, in der man lebt, zu hinterfragen. Ständig überlegen Sie sich, ob es wirklich böse ist, was Ihre Freunde tun. (ab) ❑

Info: www.worldofgothic.de



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Mittel

ANBETUNGSWÜRDIG | Der Spieler betet die Statue eines Drachen an, noch nicht ahnend, was für eine böse Kreatur das ist.

GOTHIC 2

Schlacht um Khorinis

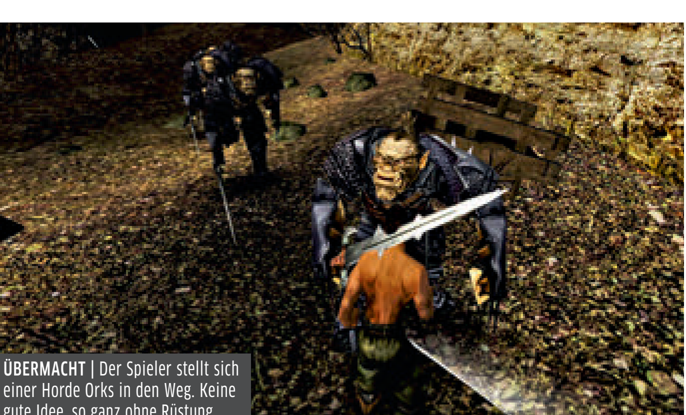
Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Die Orks, Geißel des Fantasy-Landes Khorinis, bereiten eine Invasion vor. Doch um das Land mit ihrer Schreckensherrschaft zu überziehen, müssen sie durch einen Pass. Die Menschen setzen nun alle ihre Hoffnung auf eine Handvoll Krieger, die hier für das Überleben ihres Volkes kämpfen.

Was sich wie eine Zusammenfassung des Films 300 anhört, ist eine sehr spannende Mod von Daniel „Meerschweinchen" Linzmayer. Als einer der Flüchtlinge des von Orks besetzten Myrtana verlassen Sie die schützenden Mauern der Burg im Minental von Khorinis und erreichen den Pass. Hier werden Sie in die grausige Auseinandersetzung gezogen. Die Mod entführt Sie in ein Gebiet, dass Sie aus Gothic Teil 2 bereits kennen. Doch hier gibt es nun neue Aufgaben für echte Helden. Sie sprechen mit vielen Nichtspielercharakteren, die Aufgaben für Sie haben. Diese führen den Recken immer näher an das Gebiet der Orks heran. Die Hintergrundgeschichte um die Flüchtlinge aus Myrtana, die in der verlassenen Burg von Khorinis auf ein Leben in Freiheit hoffen, ist gut ausgearbeitet. Auch die Atmosphäre einer ständigen Bedrohung wurde gut eingefangen, da Sie aufgrund der Enge der Level immer das Gefühl haben, nicht atmen zu können oder Orks in die Pranken zu laufen. Zu Beginn ist es Ihre Aufgabe, sich gut auszurüsten, denn der Held erreicht beinahe nackt und ohne Waffen das Soldatenlager. Daher wären Sie gut beraten, sich zunächst nur mit einfachen Gegnern wie etwa Ratten anzulegen. Später jedoch finden Sie bessere Ausrüstung, mit der Sie sich den Orks stellen können.

Mod-Autor Daniel Linzmayer arbeitet bereits fleißig an einer Fortsetzung und Sie können gespannt sein, wie die Schlacht um Khorinis weitergeht. (ab) ❑

Info: www.worldofgothic.de



ÜBERMACHT | Der Spieler stellt sich einer Horde Orks in den Weg. Keine gute Idee, so ganz ohne Rüstung ...



LABERTASCHE | Jorim erzählt dem Helden von der Armee der Orks, die den Pass stürmen will.


WASSER MARSCH! | Die Textur des kühlen Nass sieht mit dem Community Patch 1.72 noch weicher als zuvor aus.


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

HARTE NUSS | Diese Gargoyles sind aufgrund des neuen Kampfsystems jetzt noch härtere Gegner.

GOTHIC 3

Community Patch 1.72

Bei der Veröffentlichung im Oktober 2006 waren die Fans der Gothic-Reihe entsetzt über die vielen Bugs ihres heiß erwarteten Gothic 3. Eine Schar Modder unter der Führung von Maik „RoiDanton" Sillus setzte es sich zum Ziel, das Spiel zu dem zu machen, was sich alle erhofft hatten. So entstand der Gothic 3 Community Patch. Mit der aktuellen Version 1.72 ist Piranha Bytes' Werk stabiler, besser und atmosphärischer als zum Zeitpunkt des Erscheinens.

Bereits mit Version 1.70 führten die Modder ein neues Kampf- sowie ein überarbeitetes Balancing-System ein, das die Auseinandersetzungen fordernder macht. Außerdem wurden zahlreiche Programmfehler behoben. Ohne den Community Patch wären selbst heute einige Missionen von Gothic 3 nicht zu lösen und mancher Begleiter würde sich in der großen Welt für immer verirren.

Version 1.72 enthält erneut viele Verbesserungen; so wird das Spiel X3 nicht mehr gelöscht, wenn Sie den Community Patch installieren, die Soundeffekte von Regen und Wind werden korrekt abgespielt, weiter verbesserte Wassereffekte erfreuen Ihre Augen und einige Probleme mit dem Inventar, Dialogen und Menüs sind behoben.

Das Mod-Team arbeitet derzeit an Version 1.73, die unter anderem HDR-Rendering, Hitzeflimmern und Lichtdurchlässigkeit der Blätter und andere kleine Neuerungen einführt. Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, sollte der Patch 1.73 bereits erschienen sein. (ab) ❑

Info: www.g3cpt.de

GOTHIC 3

Questpaket 3

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Das Questpaket 3 von Johann-Markus „Humanforce" Hermann fügt neue Missionen in Gothic 3 ein, behebt eine Vielzahl an Programmfehlern und verändert in einigen Bereichen auch das Balancing des Spiels. Hintergrund der Mod ist es, das Rollenspiel noch lebendiger und dichter zu machen. So stürzen Sie sich beispielsweise in die sehr lange Questreihe „Der Ewiglebende", die Sie quer über den Kontinent führt, oder Sie begeben sich auf die Suche nach Katanas und Druidensteinen.

Zusätzlich behob „Humanforce" ein paar Missionsprobleme von bereits im Hauptspiel enthaltenen Aufträgen. Interessant sind auch die sogenannten Aktionsquest, die ohne Auftraggeber funktionieren. Diese Missionen erfüllen sich quasi von selbst, wenn Sie etwa eine bestimmte Zahl einer speziellen Gegnerart getötet haben. Bisher war es außerdem unmöglich, als Assassine Zugang nach Ishtar zu erhalten. Dieses Problem gehört mit dem Questpaket 3 der Vergangenheit an. Genügend Geld vorausgesetzt, dürfen Sie nun Ishtar betreten. Sie erkennen die neuen Quests übringes meistens an der Sprachausgabe. Diese wirkt zwar nicht lächerlich, passt aber nicht ganz zu der des Hauptspiels. Besonders sticht das heraus, wenn eine Person durch das Questpaket zusätzliche Dialoge erhält. Sprach etwa Diego eben noch mit seiner bekannten Stimme, klingt er – auf ein neu ins Spiel integriertes Thema angesprochen – ganz anders. Um bei Diego zu bleiben: Sein neuer Sprecher wurde mit der aktuellen Version Update 2 des Questpakets ausgetauscht. Nun wirkt der Unterschied nicht mehr ganz so dramatisch, was der Atmosphäre wieder zugute kommt.

Gothic 3 wird durch das Questpaket 3 zu einem deutlich umfangreicheren Spiel, das vor allem an Atmosphäre gewinnt. Fans von Piranha Bytes' Rollenspiel kommen um dieses Paket nicht herum. (ab) ❑

Info: www.worldofgothic.de

AUFGABENVERTEILUNG | Der Spieler erhält von einem Druiden einen der neuen Aufträge und soll seine verlorenen Steine suchen.



◀ **POSTKUTSCHE** | Bei diesem Lieferauftrag müssen Sie nicht nur die Ladung kutschieren, sondern die Kisten dann auch ein- und ausladen.

▶ **JOB GEFÄLLIG?** | Grauer Mantel, dunkler Hut. Solche Passanten halten gut bezahlte Aufträge für Sie bereit, vom Diebstahl bis zum Auftragsmord.

BALLERMANN | Wilde Verfolgungsjagden und Schießereien sind natürlich auch in **Freeride Supreme** an der Tagesordnung.

MAFIA

Freeride Supreme

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Nahezu unbegrenzt
Schwierigkeit: Normal bis schwer

Von: Marc Brehme

Mit dieser umfangreichen Mod vertreiben Sie sich prima die Ganovenzeit, bis **Mafia 2** im kommenden Jahr endlich erscheint.

Gangster-Aufträge ausführen, Taxi fahren, Waren ausliefern, Autos kaufen, reparieren oder klauen, boxen gehen und, und, und … All diese Möglichkeiten bietet Ihnen Modder Darren mit seiner neuen **Mafia**-Mod **Freeride Supreme**.

Drei Jahre bastelte der Macher an seiner Fan-Erweiterung für das bereits sieben Jahre alte Actionspiel **Mafia**. Die am 25. August 2009 erschienene Mod **Freeride Supreme** greift die Idee des im Hauptspiel vorhandenen Freeride-Modus auf. Zwar verdienen Sie darin primär immer noch Geld, doch der Spielmodus wurde nun um zusätzliche Features erweitert. Dank neuer Missionen, Zwischensequenzen und Dialoge ist **Freeride Supreme** fast schon ein neues Spiel. Um kräftig Schotter zu machen, den Sie dann wiederum in nützliche Dinge wie schicke Luxuswagen investieren, können Sie sich etwa als Taxifahrer verdingen. Auf dem Parkplatz beim städtischen Gebäude auf Central Island steht ein Taxi, mit dem Tommy Passanten herumkutschen kann. Je nachdem, wie schnell Sie den Fahrgast zum Ziel bringen, erzielen Sie unterschiedlich hohe Fahrpreise. Wie auch im Storymodus dürfen Sie das Zeitlimit aber keinesfalls überschreiten.

Außerdem stehen in Lost Heaven fünf von Salieris Männern herum, die Sie am grauen Mantel und dem dunklen Hut erkennen. Diese Gangster geben Tommy Aufträge, wenn er sie anspricht. Dabei wird zufallsbasiert einer von vier Aufträgen an einem zufälligen Ort fällig, die Bezahlung dürfen Sie sich später beim Auftraggeber abholen.

Andere Möglichkeiten zum Geldverdienen sind etwa Waffen- und Fahrzeughandel oder Boxen. In Hoboken betreten Sie gegen Gebühr einen Boxclub und treten gegen den Champion an. Entweder verlassen Sie den Ring dann mit einem hohen Preisgeld oder Sie liegen ohnmächtig vor der Tür.

Der Klamottenwechsel ist ein wichtiges Feature in **Freeride Supreme**. Je nach Job brauchen Sie eine andere Garderobe. Taxi fahren und Auslieferungen erledigen dürfen Sie in Straßenkleidung. Lukrative Jobs von Gangstern gibt's hingegen nur für Anzugträger. Umziehen können Sie sich zu Hause oder gegen Bezahlung bei Kleidungsläden in der Stadt.

Seine Gesundheit frischt Tommy entweder kostenlos am Verbandskasten in seinem Zuhause in Oak Wood (Extrem Haus) wieder auf oder gegen Bezahlung beim Krankenhaus in New Ark und in Salieris Garage.

Kritik verdient allerdings, dass die Auftraggeber zwar auf einer der Mod-Datei beigelegten Karte (map.jpg) verzeichnet sind, aber im Spiel nicht auf der Ingame-Karte angezeigt werden. Ein Ausdruck der Karte ist daher sinnvoll. ❑

Info: www.freeride-supreme.de

ANNO 1701

D.E.A.P. !70! / Anno Launch Tool

Die Asiaten treten im Aufbau-Strategiespiel Anno 1701 nur als nicht spielbares Volk in Erscheinung. Schade, dachten sich einige Fans und entwickelten die D.E.A.P.!70!-Mod. Mit dieser ist es nun möglich, selbst asiatische Gebäude und Schiffe zu bauen.

Sie selbst gehören damit zwar nicht den Asiaten an, können aber deren Bauwerke nutzen. Multikulti also, und das sieht auch äußerst beeindruckend aus. Eine Stadt, in der einige Häuser asiatischen Baustils herausragen, hat wesentlich mehr Flair als eine rein europäisch anmutende Siedlung. Doch damit nicht genug; auch die finsteren Räuberhöhlen des Banditen Diego können Sie nun selbst bauen. Wollten Sie sich in Anno 1701 schon immer mal für die dunkle Seite agieren, dann können Sie das jetzt durch die Bauwerke von Diego haben.

Die Modder änderten in D.E.A.P!70! außerdem die Grenzen für den Aufstieg der Siedler, sodass Anno 1701 insgesamt etwas schwieriger wird. Denn jetzt geht der Computergegner auch schneller und aggressiver vor und versucht sehr bald, neue Inseln zu besiedeln. Dies zwingt Sie zu anderen Strategien. Denn wenn alle Inseln vergeben sind, während Sie noch fröhlich vor sich hinsiedeln, dann haben Sie schnell das Nachsehen. Zusätzlich erfreut neue Musik Ihre Ohren und das Anno Launch Tool erlaubt es Ihnen, die Mod schnell und einfach zu installieren.

D.E.A.P.!70! macht Anno 1701 zu einem anspruchsvolleren Titel, in dem Sie dank der neuen Gebäude mehr Spielmöglichkeiten haben. Die Mod soll ständig erweitert werden; es lohnt sich also, sie im Auge zu behalten. (ab) ❑

Info: http://annozone.de/1701-modsdeap-website

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 25 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Variabel



MIXTUR | Die Mod erlaubt es, gemischte Siedlungen aus asiatischen und **Anno 1701**-Gebäuden zu bauen.

SUSHI-MACHER | An dieses Kontor schließt beispielsweise eine asiatische Fischerhütte an.

DAWN OF WAR 2

The First Stand

Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: je nach Fähigkeiten
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Die Mod The First Stand (früher unusualfashion's Hero Defense Mod) für Dawn of War 2 bekam ihren neuen Namen von Modder Stephen O'Connor als Hommage an den neuen offiziellen Spielmodus The Last Stand.

Sie schlüpfen in die Rolle von tapferen Recken, die so lange wie möglich eine Invasion von Tyraniden überleben müssen. Dabei übernehmen Sie die Kontrolle über einen von vielen möglichen Helden, die sich mit neuer Ausrüstung und verbesserten Fähigkeiten der anstürmenden Horde in den Weg stellen.

Der Unterschied zu anderen Hero- oder Tower-Defense-Spielen sind die umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten, die Ihnen als Spieler gegeben sind. Anstatt von vorgefertigten Punkten immer die gleichen Orte zu verteidigen, können Sie hier selbst entscheiden, wie das Schlachtfeld aussieht. Sie können jede Karte im Spiel auswählen und an einer beliebigen Position verteidigen.

Zudem dürfen Sie die Stärke der Gegner, die Anzahl der Spawnpunkte, die Angriffsstärke der eigenen Einheiten und vieles mehr einstellen. Dies und die Vielzahl der Kombinationsmöglichkeiten der Helden garantieren stundenlange Unterhaltung – besonders mit mehreren Spielern. Wenn jeder der bis zu fünf Mitstreiter eine bestimmte Rolle einnimmt, etwa Heiler oder Unterstützer, treten Sie den Gegnerhorden mit taktischer Tiefe entgegen und sahnen so auch immer höhere Punktzahlen ab. Modder Stephen O'Connor bastelt übrigens mit Slugga WAAAGH! bereits an einer weiteren DoW 2-Mod. (ll/mb) ❑

Info: moddb.com/mods/unusualfashions-hero-defense-mod



SCHEINTOT | Ihr Kommandant fiel einer Armee Ganten zum Opfer, kann aber wiederbelebt werden.

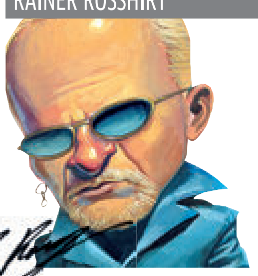


STROMSPERRE | Horden von Tyraniden greifen einen bisher noch neutralen Energie-Punkt an.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Ich werde beruflich mit vielen schrillen, denkwürdigen Menschen konfrontiert. Aber nicht nur hier!

Man trifft sie meist dann an, wenn man sie am wenigsten erwartet. Man kann sich noch viele Jahre an ihre Gesichter und Worte erinnern, ohne jemals ihren Namen gekannt zu haben. Es ist an der Zeit, einigen von diesen Menschen ein Denkmal zu setzen, weil sie unser Leben (im speziellen Fall natürlich meines) um eine herrliche Erinnerung bereichert haben.

Es war Mitte August und es herrschten abends noch gefühlte 45 Grad im Schatten, als mich und einen Freund ein nagendes Hungergefühl beschlich, welches wir beim örtlichen Griechen zu stillen gedachten. Dank angeschlossenem Biergarten natürlich unter freiem Himmel. Was mir als dem letzten bekennenden Raucher sebstverständlich entgegenkam, da nur noch hier Aschenbecher zu bewundern waren. Ungünstige Winde schienen jedoch eine Damenrunde (gesetzten Alters) mit meinem Rauch zu belästigen, worauf sie sich unisono und laut beklagten.

Ich erinnerte sie daran, dass Leute wie sie ja jahrelang um rauchfreie Kneipen gekämpft hätten und dieses Ziel durchaus erreicht wurde. Was sollte da näher liegen, als von diesem Recht Gebrauch zu machen und sich ins gesundheitsförderliche, aber doch sehr stickige Innere der Wirtschaft zu begeben. Ohne ein weiteres Wort standen sie auf und taten das tatsächlich! Dies war einer der wenigen Momente meines Lebens, in denen ich tatsächlich sprachlos war. Kann man das toppen? Die fränkische Polizei kann das sogar ganz locker! Es begab sich im vergangenen Mai, als ich des Nächtens heimwärts eilte. Es liegt durchaus im Bereich des Vorstellbaren, dass ich dabei die zulässige Höchstgeschwindigkeit um ein, zwei Stundenkilometer überschritt. Dennoch wurde ich überholt, und zwar von einem Wagen mit blauen Lichtern auf dem Dach. Aus dem fremden Wagen löste sich eine Gestalt, die an mein Fenster trat und etwas von einer „Verkehrskontrolle" murmelte. Während ich nach den üblichen Papieren suchte, wollte er mich offenbar verwirren und fragte in aller Deutlichkeit, ob ich Alkohol getrunken hätte. Da ich das niemals mache, wenn ich noch zu fahren gedenke, kann ich mit solchen Fragen locker umgehen.

Ich flüsterte ihm leise zu, dass der Meister Alkohol nicht erlaube, weil er das Blut vergifte. Er solle sich auch bitte mit seinem Tun beeilen, da ich zum Meister zurückkehren müsse, noch ehe die Sonne aufgeht!

Zur Verdeutlichung: Kurz vor Mitternacht – es ist dunkel wie in der rückwärtigen Körperöffnung eines Bären. In einem schwarzen Auto mit getönten Scheiben sitzt ein gut genährter Herr in schwarzen Klamotten und einer Sonnenbrille, der ständig etwas von seinem „Meister" faselt. Hier zeigte sich die wahre Nervenstärke fränkischer Polizisten! Statt in der nächsten Irrenanstalt anzurufen, ob dort vielleicht jemand vermisst wird, brachte es dieser POM tatsächlich fertig, mir mitzuteilen, dass er es bei einer mündlichen Verwarnung wegen (minimal!) überhöhter Geschwindigkeit belassen werde, er wünschte mir und dem Meister noch eine gute Nacht und verschwand noch schneller, als er gekommen war. Ein denkwürdiger Auftritt, von dem ich noch meinen Urenkeln berichten werde!

Ich liebe solche Menschen. Ohne sie wäre die Welt ärmer!

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Hubraum

„Das Rücklicht bedarf dringend einer Überprüfung."

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

beim Betrachten des Bildmaterials des letzten Wendedatenträgers musste ich mit Entsetzen feststellen, dass Ihr fahrbarer Untersatz nicht nur eklatant gegen jegliche Umweltschutzbemühung unserer Volksvertreter verstößt (vier Liter sind nicht wirklich Stand der Technik – Gruß den ewig Gestrigen!) – auch ein technischer Mangel wurde aufgedeckt! Das Rücklicht auf der Fahrerseite bedarf dringend einer Überprüfung, verweigerte es doch zumindest während der Dreharbeiten seine einwandfreie Funktion. Für eine durchaus ausbaufähige Disziplinarmaßnahme halte ich persönlich das „Praktikantenschleifen" – grenzwertig, aber durchaus innovativ. Schlagartig wird mir jetzt auch der Sinn der Motorleistung klar – weiter so.

Mit freundlichen Grüßen
Jens Riemer

Ich gebe Ihnen durchaus Recht, dass vier Liter Hubraum nicht Stand der Technik sind. Allerdings erlaubt mein momentanes Budget noch nicht, den Motor gegen die 5,2-Liter-Maschine auszutauschen. Ich arbeite jedoch mit Nachdruck daran. Sie sehen, ich bin wirklich willens und auch auf dem besten Wege, das seit Langem proklamierte Sechs-Liter-Auto zu realisieren. Kleinere Abstriche müssen dabei natürlich gemacht werden – in diesem Fall ist es die seit Langem hinausgezögerte Anschaffung eines funktionierenden linken Rücklichts, was bei den heutigen Benzinpreisen doch nur allzu verständlich sein sollte. Da ich ein bescheidener

ROSSIS RACHE AN **MARC**

Rossi: Lieber Marc, leider dauert es eine gewisse Zeit, bis die PC Games mit allen Texten versehen, layoutet und gedruckt ist, sodass ich erst jetzt dazu komme, dir zu schreiben. Ich habe mich sehr darüber gefreut, als du mir mitgeteilt hattest, dass du auch auf die Gamescom zu fahren gedenkst. Eine gute Entscheidung, die du hoffentlich nicht bereut hast. Natürlich wolltest du dort auch an unserem Stand dein Präsent abholen, welches dir versprochen wurde, wenn du dort deine Kundennummer angibst. Ich habe volles Verständnis dafür, dass man solch eine Nummer nicht auswendig kennt und in der Hektik der Reisevorbereitungen auch nicht die Zeit bleibt, sie nachzusehen. Natürlich benötigt eine E-Mail an mich da deutlich weniger Zeit und Aufwand. Ich hätte dir ja auch liebend gerne deine Kundennummer mitgeteilt, leider hast du mir, da offensichtlich schon im Aufbruch begriffen, nur ein Zeitfenster von einer Stunde gelassen. Unter Umständen hätte diese Tatsache alleine schon etwas problematisch werden können, aber da du die E-Mail am Samstagmorgen um 3.35 Uhr abgeschickt hast, ist der Terminus „problematisch" eigentlich eine üble Untertreibung. Man mag mich jetzt für einen faulen Hund halten, aber gewöhnlich bin ich um diese Zeit schlafend in meinem Bett anzutreffen, welches über keinen Internetzugang verfügt. Die Situation spitzte sich auch noch zu, weil ich die Unverschämtheit besaß, just an diesem Sonntag mir einen freien Tag zu gönnen. Du kannst dir sicher ausmalen, wie groß mein Kummer war, als ich am Montag, noch vor dem ersten Kaffee, deine zweite E-Mail vorfinden musste, in der du dich bitterlich und zu Recht über unseren mangelhaften Service beschwert hast. Ich gelobe hiermit Besserung und werde extra für dich versuchen 24 Stunden täglich, siebenmal die Woche erreichbar zu sein, falls du mal wieder keine Zeit findest, deine Kundennummer nachzusehen.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Mensch bin und nicht protzen will, begnüge ich mich eben zurzeit mit nur einem Rücklicht. Als Versöhnung mit Ihrem Umweltgewissen sei erwähnt, dass sich in besagtem Rücklicht seit geraumer Zeit Wasser angesammelt und ein kleines, mobiles Biotop gebildet hat, welches ich nicht leichtfertig zerstören möchte.

Batman

„Ich weiß, das Thema wird dir nicht gefallen."

Hallo Rainer,

ich weiß, das Thema wird dir nicht gefallen, aber es naht der Tag, an dem du einen Nachfolger erwählen musst. Bedenke, dass es mindestens 20 Jahre dauern wird, einen Schüler in der Kunst des Leserbriefonkeltums ansatzweise auf dein Niveau zu bringen. Dazu kommen die Jahre des Auswahlverfahrens. Die Zeit drängt also. Oder bist du schon auf der Suche und hast nur noch niemanden gefunden, der deiner Nachfolge würdig wäre? Wie wäre es dann mit einem (natürlich untergeordneten) Partner anstelle eines Schülers? Batman hatte doch auch diesen Robin an seiner Seite. Oh nein! Diesen Gedanken hätte ich nicht zulassen dürfen. Jetzt bekomme ich die Bilder von dir im Batman-Outfit nicht mehr aus dem Kopf! Ich breche an dieser Stelle lieber ab.

Bis dann

Nico

Ich muss gestehen, dass ich bis jetzt noch nicht an das Aufhören gedacht habe und der Meinung bin, dass ich durchaus noch ein paar gute Jahre vor mir haben könnte. Natürlich bin ich mir im Klaren darüber, dass alles auf der Welt endlich ist (jeden Tag bringt mich der Blick auf meine Tankuhr erneut zu dieser höchst philosophischen Einsicht), aber wann dieser Zeitpunkt genau eintritt, ist mir in diesem Zusammenhang noch unklar. Das mag auch daran liegen, dass in meinem Arbeitsvertrag ganz klar geregelt ist, dass ich nach unerwartet einsetzendem Tod verpflichtet bin, umgehend wiedergeboren zu werden, um fixe Abgabetermine nicht zu gefährden. Auch das Finanzamt unterstützt übrigens diese Regelung! Zwar sehe ich in schwarzen Strumpfhosen ausgesprochen lecker aus, ziehe es jedoch vor, mir dennoch keinen kleinen Robin anzuschaffen, um nicht ins Gerede zu kommen. Allzu leicht verliert man da das Prädikat „hetero", auf welches ich, zumindest momentan noch, gesteigerten Wert lege.

Kochkurs



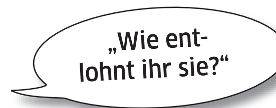
Hallo Rossi,

als jahrelanger Leser der PC Games und natürlich deiner Rumpelkammer muss ich dir und deinen Kollegen endlich mal ein großes Lob aussprechen. Macht weiter so. Wie immer schlug ich diesen Monat zuerst deine Rumpelkammer auf und war begeistert, dass ich das erste (von hoffentlich vielen) Rezepten in den Händen hielt. Natürlich wurde dieses direkt getestet und von mir und meiner Frau mit der Note „sehr gut" bewertet. Wir würden uns freuen, noch viele Rezepte von dir auszuprobieren. Falls dir mal nichts für Rossis Welt einfallen sollte, koch doch einfach vor der Kamera. Wäre nur so eine Idee.

Mit freundlichen Grüßen: Björn

Vielen Dank für dein Lob, wir tun alles in unseren Kräften Stehende, es auch weiterhin zu verdienen. Da das erste Kochrezept nicht nur bei dir und deiner Frau gut ankam, wird die Reihe natürlich fortgesetzt, obwohl ich halbwegs überrascht bin, dass mein Thai-Style-Burger auch Frauen schmeckt. Die Erfahrung lehrte mich bisher etwas anderes, aber ich lerne gerne dazu. Deine Idee, vor der Kamera zu kochen, möchte ich aber lieber so lange ablehnen, bis Stefan einen Weg gefunden hat, mich dazu zu zwingen. Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, was daran lustig sein sollte. Lustig würde es höchstens ab und zu, da bei mir dabei erfahrungsgemäß die Wahrscheinlichkeit einer ungewollten Verletzung besteht. Ich mag mich jetzt nicht als Grobmotoriker bezeichnen, aber es hat einen Grund, warum sich in meiner Küche ein Erste-Hilfe-Kasten befindet! Das hätte zwar den Vorteil, dass ich auch gleich ein Thema für die nächste Folge hätte (Ersthilfe bei Schnitten und Verbrennungen), aber da meine Beiträge unbedingt auch jugendfrei sein müssen, sollte ich davon absehen.

Der Horn



Lieber Rossi,

ich schreibe dir aus zwei Gründen: Zum einen sehe ich meine Chance beim Quiz, denn wenn ich sie richtig erkannt habe, ist die Dame auf dem Foto eine eurer Praktikantinnen. Obwohl ich denke, dass der Begriff „Leibeigene" es in diesem Falle besser umschreibt. Solche Leute könnte ich eigent-

EAT AND READ

Eat and read

Heute: Männer Miracoli

Wir brauchen:

- Miracoli (2-3 Portionen = eine Männerportion)
- eine Dose Corned Beef
- eine kleine Chilischote

Eine Packung Miracoli enthält eigentlich alles, was man für eine Mahlzeit braucht. Allerdings schmeckt die Sauce so, wie sich Simon und Garfunkel anhören, und sollte kräftig gepimpt werden. Die Nudeln kann man getrost nach Anleitung machen. In einer Pfanne erhitzen wir etwas Öl und geben die komplette Dose Corned Beef hinzu. Wir braten es kurz an, bis es zerfällt, etwas braun aussieht und anfängt, lecker zu riechen. Das ist der richtige Zeitpunkt, eine kleingeschnittene Chilischote hinzuzugeben. Dann noch so viel Wasser, wie in der Anleitung angegeben, und die Gewürzmischung mit in die Pfanne geben. Ungefähr fünf Minuten vor sich hinköcheln lassen. Nudeln abgießen (abschrecken ist mädchenhaft und absolut unnötig), auf den Teller geben, Sauce darüber, mit dem Käse ein dekoratives Häubchen bilden und sich freuen, dass man in 15 Minuten tatsächlich eine schmackhafte Mahlzeit zubereiten kann.

lich auch mal gebrauchen hier zu Hause. Könnte man davon mal welche ausleihen? Ansonsten hat man ja noch die Möglichkeit, eine Scheinfirma zu gründen, bezahlen muss man sie ja eh nicht oder wie entlohnt ihr sie? Zum anderen war ich Ende letzter Woche auf der Gamescom und habe, wie viele andere auch, eine knappe Stunde in Vorfreude auf das eventuelle Anspielen von Call Of Duty Modern Warfare 2 gewartet. Wie sich nachher herausstellte, bekam man nur den bereits bekannten Level live in einer Art Kino vorgespielt. Aber weswegen ich schreibe, ist, dass ich beim Warten, den Herrn Horn gesehen habe, und geschockt war, wie … nun ja … wie klein er doch ist. Ich weiß, im TV sehen alle etwas größer aus, aber trotzdem war ich leicht geschockt.

Gruß: Michael

Ich bin zwar auch der Meinung, dass der Praktikantenverleih, gerade jetzt, mitten in der Krise, eine große Zukunft haben könnte, schrecke aber aus Angst vor juristischen Unwägbarkeiten noch davor zurück. Ich gebe auch zu bedenken, dass es sich beim gemeinen Praktikanten nicht immer um optisch so ansprechendes Material wie in der letzten Folge des Quiz handeln muss, sondern auch weniger gefällige Exemplare noch untergebracht werden müssen. Wenn ich etwas Zeit finde, werde ich mich auch kundig machen und recherchieren, was der Begriff „Entlohnung" bedeutet. Kollege Horn soll klein sein? Ich habe das zweifelhafte Vergnügen, ihn öfter zu sehen, und konnte bisher nichts Derartiges feststellen. Beide Beine sind lang genug und reichen bis zum Boden! Wenn dir unser Hörnchen klein erschien, wird das vermutlich nur an deinem Blickwinkel gelegen haben und du bist dem aufgesessen, was man gemeinhin einen Paralaxefehler nennt. Von der vollen Lebensgröße des Horn kannst du dich übrigens in der aktuellen Folge von Rossis Welt überzeugen.

Praktikum

„Ein Schreiben an entsprechende Stellen bereite ich gerade vor!"

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

mit Entsetzen musste ich in der letzten Folge ihrer Ergüsse auf Video sehen, wie Sie mit Praktikanten umspringen. Auch beim Personenquiz wird zweifelsfrei eine Praktikantin gezeigt, die mit der Pflege Ihres privaten PKWs beschäftigt ist. Ich habe schon lange vermutet, dass Moral und Anstand Begriffe sind, mit denen Sie wenig anfangen können, aber das schlägt nun wirklich dem Fass den Boden aus! Ihnen sollte man dringend die Genehmigung, Praktikanten zu führen, entziehen, falls Sie so etwas je besessen haben! Praktikanten sollen etwas lernen und sind keineswegs dazu da, sich von Ihnen schikanieren zu lassen. Ein Schreiben an entsprechende Stellen bereite ich gerade vor!

Annemarie Neubert

Als ich Ihre E-Mail gelesen habe, musste ich mich an entsprechenden Stellen kratzen und suchte dann eine Weile erfolglos nach der versteckten Kamera. Da kann ich ja von Glück reden, dass Sie die Folge vorher nicht gesehen haben – womöglich hätte ich dann bereits die Kriminalpolizei am Hals. Der Vorwurf, dass unsere Praktikanten nichts lernen, kann so nicht hingenommen werden. Spätestens jetzt lernen sie zum Beispiel, dass es durchaus erwachsene Menschen gibt, die Ironie für eine Landschaft in Südfrankreich halten.

Mehr Praktikum

Hallo Herr Rosshirt,

„Sie haben für mich eine gute Wahl getroffen."

beim Ratespiel „Wer bin ich?" handelt es sich meiner Meinung nach diesen Monat um eine Praktikantin. Meine extrem gute Menschenkenntnis, die Tätigkeit, die sie dort ausführt, deuten eindeutig auf eine Praktikantin hin. Dass die junge Lady auch in der Reihe bei der Einweisung der Praktikanten steht, ist natürlich vollkommen irrelevant bei meinen Überlegungen gewesen.

Nebenbei gesagt, haben Sie für mich eine gute Wahl getroffen bei der Pflege Ihres besten Stückes. Zum Autowaschen/-polieren gehört nicht nur die richtige Technik, sondern auch die entsprechende Optik.

MfG : Jonas Kohlmeyer

Natürlich haben Sie richtig geraten, was in der letzten Folge ja auch allzu leicht war. Nach Auftritten in zwei Videos sollte die junge Dame allseits bekannt sein, um die Floskel „in aller Munde" zu vermeiden. Mein bestes Stück habe ich bisher immer alleine gewaschen und beabsichtige auch nicht, daran etwas zu ändern. Da ich mit Entsetzen feststelle, dass meine Antwort langsam, aber sicher beginnt, zweideutig zu werden, möchte ich zum Schluss kommen. Natürlich gehört zur Autowäsche auch die entsprechende Optik – da sind wir einer Meinung. Und was könnte schon schöner und ansprechender sein, als die Motorhaube eines Jeeps? Motorhauben moderner Autos können da, weil zu rund

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat:

Fast alle haben beim letzten Bild richtig geraten und per Los geht der Preis an Monika Förster.

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Michael Neumann – das hässlichste Fischstäbchen der Welt.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



und aerodynamisch, einfach nicht mithalten.

Noch mehr Praktikum



Autoputzende Frauen? Das ist ja nicht grad üblich. Ich schätze, sie wurde von Männern dazu verdonnert. Und wen verdonnern Männer zu so was? Die PRAKTIKANTIN natürlich!

Grüße, Kathrin

Plural? Warum gehen Sie davon aus, dass ich Verstärkung brauche, um die Praktikantin zum Putzen zu verdonnern? Ich kann Ihnen versichern, dass ich das schon ganz alleine kann. Ist da jetzt in Ihren Zeilen Subtext vorhanden, den ich übersehen habe? Sollte ich anfangen, ein schlechtes Gewissen zu entwickeln? Okay – das ist Ihnen gelungen. Es gibt wenig, was Männer lieber sehen als eine Frau, die das Auto putzt. Dafür schämen wir uns alle. Dafür werden wir vielleicht sogar dereinst alle in der Hölle schmoren. Aber hey – zumindest sind wir ehrlich!

Emotionales



Guten Tag,

ich habe ein Abonnement für die PC Games. Ich bin Anfang des Jahres umgezogen und habe das Gefühl, dass ich die letzten Monate Ihre Zeitschrift nicht erhalten habe. Können Sie das bitte prüfen?

Herzlichen Dank: F.B.

Unsere Aboabteilung hat das Gefühl, Ihre letzten Ausgaben verschickt zu haben. Allerdings ist dort niemandem etwas von einer Adressänderung bekannt und die Mädels haben das Gefühl, dass sie schlicht über Ihren aktuellen Wohnort nicht informiert wurden, und sind darum ein wenig gekränkt.

Anmeldung



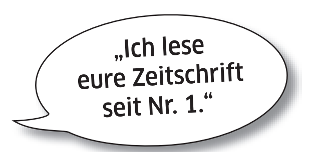
Hallo,

ich habe mich gerade auf Ihrer Seite angemeldet. Was heißt login?

Kai Janowsi

Login ist der Name einer alten, nordischen Gottheit. Logins Fluch wird über alle kommen, die seine Schriften nicht aufmerksam lesen. Logins Schriften, die sogenannten FAQ, sind auf allen unseren Seiten zu finden, um uns und Leute wie dich vor Schaden und Unheil zu bewahren.

Numero Uno



Rossi, altes Haus!

Ich lese eure Zeitschrift seit Nr. 1. Das macht mich doch auch zur Nummer 1, oder? Kriege ich dafür einen Kuss? Ich bin zwar aus der Schweiz, aber für einen Kuss würde ich bis zu euch hinfahren. Ich finde eure Praktikantin sehr hübsch und süß.

Eurer Schweizer Kollege: Ivan

Wenn du wirklich seit der ersten Ausgabe unser Magazin liest und das auch nachweisen kannst, sollst du deinen Kuss bekommen. Ich bereue diesen Satz jetzt schon! Wahrscheinlich habe ich so viel Pech und du kannst das wirklich und trittst auch hier an. Dann werde ich mich vermutlich hinterher mehrmals übergeben müssen und das viele Desinfektionsmittel, das ich danach zu gurgeln gedenke, wird meine Geschmacksnerven viele Monate lang veröden. Aber nach einem Kuss von jemandem, der sich Ivan nennt, ist Domestos wahrscheinlich nur noch halb so schlimm. Mit unserer Praktikantin kannst du natürlich auch ein paar Worte wechseln.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(B) Blog, das

Ein Blog ist ein online geführtes und meist öffentlich einsehbares Tagebuch oder Journal. Leute mit einem Blog nennt man Blogger und die Tätigkeit bloggen. Diese Begriffe haben bereits im allgemeinen Sprachgebrauch Einzug gehalten. Schon seit die ersten Blogs Mitte der 90er-Jahre auftauchten, fragen sich deren Betreiber, womit sie denn zu füllen seien, damit sie für viele Menschen interessant sind. Gefühlten 99,9 % ist bis heute noch keine Antwort dazu eingefallen. Wer liest so ein Blog eigentlich? Auch hier fällt die Antwort leicht. Meistens der Blogger selbst und seine Tante, der er extra zu diesem Zweck ein ausgedientes Notebook beschafft hat.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Zauberhafte Fernbedienung



Jeder hat mindestens eine Fernbedienung. Viele haben auch eine Universalfernbedienung, was die Angelegenheit zwar einfacher, aber optisch gesehen nicht unbedingt ansprechender macht. Fernbedienungen sind langweilige Klötze mit vielen Tasten. Alle – bis auf diese hier! In Form eines Zauberstabes macht sie auf dem Wohnzimmertisch mächtig Eindruck. Wenn man dann aber mittels „magischer Gesten" das Programm wechselt oder die Lautstärke ändert, klappen die Unterkiefer von Besuchern reihenweise herunter. Nun gut – es gibt Fernbedienungen, die weniger kosten, mehr Geräte bedienen können und einfacher funktionieren. Aber keine mit mehr „Ah und Oh"!

http://thewandcompany.com/index.html



VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1)]

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6,90 € Nachnahmegebühr.

one empfiehlt Original Windows Vista®



Intel® Core™ i5-750

- Betriebssystem: Windows Vista® Home Premium
- Prozessor: Intel® Core™ i5-750 Prozessor (4 x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR3-RAM Double Channel, 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPM5X-GS, Intel® P55 Express Chipsatz
- Festplatte: 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 896 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 275
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+ -R/RW-Brenner, 16in1 Cardreader
- Gehäuse: 700 W BeQuiet Midgard Tower
- Anschlüsse: 10 x USB 2.0, 2 x PCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5 x SATA2/Raid, 1 x E-SATA, Front USB

899.- €

oder Finanzkauf[2)] ab 16,83 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7672

Mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium



Intel® Core™2 Duo E7400

- Betriebssystem: Windows Vista® Home Premium
- Prozessor: Intel® Core™2 Duo E7400 (2 x 2.8 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR2-RAM 800 MHz (PC2-6400)
- Mainboard: Sockel 775, Intel® G31
- Festplatte: 640 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 512 MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 500 W DEPO Ego
- Anschlüsse: 8 x USB 2.0, 1 x PCI, 1 x PCI-E x16, HDMI, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2 x SATA2/Raid, Front USB

479.- €

oder Finanzkauf[2)] ab 18,19 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

Art-Nr. 7586

Mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium



Intel® Core™ i5-750

- Prozessor: Intel® Core™ i5-750 Prozessor (4 x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR3-RAM Double Channel, 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPM5X-GS, Intel® P55 Express Chipsatz
- Festplatte: 640 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 2 x 512 MB ATI Radeon® HD4850
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16in1 Cardreader
- Gehäuse: 700 W BeQuiet Midgard Tower
- Anschlüsse: 10 x USB 2.0, 2 x PCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5 x SATA2/Raid, 1 x E-SATA, Front USB

CROSS-FIRE

799.- €

oder Finanzkauf[2)] ab 17,13 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 7671

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium **878.99 €**



Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4 x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144 MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Gigabyte GA-EX58-UD3R, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 1792 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 295
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700 W BeQuiet Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8 x USB 2.0, 2 x PCI-E x16, 1 x PCI-E x4, 2 x PCI-E x1, (SLI Ready) 2 x PCI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 8 x SATA2/Raid, Head USB

1399.- €

oder Finanzkauf[2)] ab 26,19 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7473

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate **1518.99 €**



Intel® Core™ i7-950

SLI

- Prozessor: Intel® Core™ i7-950 Prozessor (4 x 3.06 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144 MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe V2, Intel® X58 Chipsatz inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 2 x 1024 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850 W Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8 x USB 2.0, 2 x PCI, 3 x PCI-E x16, 1 x PCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 2 x Gigabit LAN, 6 x SATA2/Raid, E-SATA, Head USB

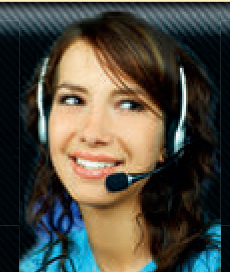
1999.- €

oder Finanzkauf[2)] ab 37,42 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7549

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate **2118.99 €**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund



Sichern Sie sich schon heute das Upgrade auf Windows® 7

Beim Kauf eines PC's/Notebooks mit vorinstalliertem Windows Vista® erhalten Sie die

Upgrademöglichkeit auf Windows® 7*

Nähere Informationen erhalten Sie im Konfigurator unter **www.one.de**



one empfiehlt Original Windows Vista®

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Windows Vista Home Premium

Windows Vista® Home Premium

Achten Sie auf Intel Inside®

18.4" FULL HD (46,7 cm)

SLI

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 mit 2 x 2.53 GHz
- 4096 MB DDR3-Speicher 1066 MHz
- 1000 GB SATA Festplatte
- 2 x 1024 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280M SLI
- DVD-Brenner Laufwerk

18,4" (46,7 cm) Zoll FULL HD (1920 x 1080 Pixel), Gigabit LAN, 4 x USB 2.0, DVI, Wireless LAN, Bluetooth, HDMI, 5.1 HD Audio, 1 x IEEE1394, E-SATA, 7in1 Cardreader, 56k Modem, 2,0 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku mit 69 Wh

NVIDIA SLI

2199.- €

oder Finanzkauf 2) ab 41,17 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7670

Mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium



- Intel® Pentium® Prozessor T4200 mit 2 x 2.0 GHz
- 4096 MB DDR3-Speicher 1066 MHz
- 400 GB SATA Festplatte
- 512 MB ATI Mobility Radeon® HD4650
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

Achten Sie auf Intel Inside®

ATI RADEON GRAPHICS

15,6" (39,6 cm) WXGA Glare Type Display mit LED-Beleuchtung (1366 x 768 Pixel), Gigabit LAN, Bluetooth, 56k Modem, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, 2.0 HD Audio, 4 x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, Li-Ion Akku, 2,0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader

599.- €

oder Finanzkauf 2) ab 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

Art-Nr. 7610

Inklusive Windows Vista® Home Premium 658.99 mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 mit 2 x 2.53 GHz
- 4096 MB DDR3-Speicher 1066 MHz
- 500 GB SATA Festplatte
- 512 MB ATI Mobility Radeon® HD4650
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

Achten Sie auf Intel Inside®

ATI RADEON GRAPHICS

15,6" (39,6 cm) WXGA Glare Type Display mit LED-Beleuchtung (1366 x 768 Pixel), Gigabit LAN, Bluetooth, 56k Modem, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, 2.0 HD Audio, 4 x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, Li-Ion Akku, 2,0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader

749.- €

oder Finanzkauf 2) ab 16,05 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 7614

Inklusive Windows Vista® Home Premium 808.99 mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P9700 mit 2 x 2.8 GHz
- 4096 MB DDR3-Speicher 1066 MHz
- 500 GB SATA Festplatte
- 1024 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk
- Windows Vista® Home Premium

Achten Sie auf Intel Inside®



ALUMINIUM DESIGN

15,4" (39,1 cm) WSXGA+ Non Glare Type Display (1680 x 1050 Pixel), Gigabit LAN, 4 x USB 2.0, Bluetooth, E-SATA, 56k Modem, 7.1 HD Audio, DVI, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, HDMI, 2,0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N

1459.- €

oder Finanzkauf 2) ab 27,31 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7582

Mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium

- Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9000 mit 4 x 2.0 GHz
- 4096 MB DDR3-Speicher 1066 MHz
- 500 GB SATA Festplatte
- 1024 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

Achten Sie auf Intel Inside®



17" (43,2 cm) WUXGA Glare Type Display (1920 x 1200 Pixel), Gigabit LAN, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, E-SATA, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, 3 x USB 2.0 HDMI, DVI, 2,0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku

1649.- €

oder Finanzkauf 2) ab 30,87 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7635

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1768.99 mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Windows Vista and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



www.one.de

*Dieses Angebot gilt für Windows Vista® Home Premium, Business und Ultimate.



Vor 10 Jahren

November 1999

UNTERGEGANGEN:
Spiele-Pioniere

Core Design, Bullfrog, Microprose und Origin. Diese Firmennamen sagen Ihnen nichts? Kein Wunder, denn die oben genannten Entwicklerstudios existieren seit Jahren nicht mehr. Was aber sicher geläufig ist, sind die Namen der grandiosen Spiele dieser Entwickler. Meilensteine der PC-Spiele-Geschichte wie **Syndicate**, **Civilization**, **Wing Commander** und **Tomb Raider** entstanden in diesen Studios. Einige dieser Titel sind noch heute aufgrund ihrer zahlreichen Ableger aktuell.

Die oben genannten Entwicklerstudios haben zwar längst ihre Pforten geschlossen, aber viele ihrer kreativen Köpfe sind noch immer in der Spielebranche aktiv. Einen Sid Meier (ehemals Microprose) oder Peter Molyneux (ehemals Bullfrog) kennen heute viele PC-Spieler. Einige dieser Studios haben die Rechte an ihren Spielen an große Publisher wie Ubisoft oder Electronic Arts verkauft, weshalb die Hoffnung auf ein **Wing Commander 6** oder ein **Syndicate 3** nicht unberechtigt ist. Kreativität hin oder her: Wir vermissen diese Meisterwerke und würden uns über ein Wiedersehen freuen!

TEST DES MONATS
Age of Empires 2

Ob bei Cinemawares Action-Strategie **Defender of the Crown**, Electronic Arts' Burgenbau-Simulation **Castles** oder Microproses Rollenspiel **Darklands**: Das Thema Mittelalter war schon seit den Anfängen der PC-Spiele sehr beliebt. Aber gute Echtzeitstrategie rund um das Zeitalter der Ritter und Burgen gab es bis **Age of Empires 2** nicht. Neben den genretypischen Elementen, etwa dem Bauen von Lagern, Burgen und Armeen sowie dem Sammeln von Rohstoffen, war die Entwicklung von Technologien immens wichtig. Mit sogenannten Bombarten war es zum Beispiel viel einfacher, große Befestigungsanlagen sturmreif zu schießen, als etwa mit Katapulten. Die Erforschung der Technologien kostete eine große Menge an Rohstoffen, weshalb man sich schon früh entscheiden musste, ob man auf eine große Masse technisch veralteter Einheiten setzt oder auf eine kleinere, hochmoderne Elitetruppe.

Der Umfang von **Age of Empires 2** war riesig: In vier überaus langen Kampagnen trafen Sie auf 13 Völker. Von den Franken über die Perser bis hin zu den Chinesen waren alle wichtigen Kulturen des Mittelalters vertreten und sie alle hatten Spezialeinheiten, eigene Gebäudearchitekturen und sogar eine volkstypische Sprachausgabe. Zudem war die 2D-Grafik eine der detailreichsten und schönsten ihrer Art. Einziges Manko des Spiels waren die fehlenden Zwischensequenzen.

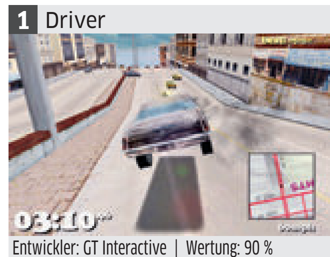
Übrigens war die hohe Qualität von **Age of Empires** für uns keine Überraschung, hatte doch Bruce Shelley seine Finger im Spiel. Das Urgestein der Spiele-Industrie war immerhin an **Civilization** und **Railroad Tycoon** maßgeblich beteiligt und auch das erste Spiel seiner eigenen Firma Ensemble Studios, **Age of Empires**, konnte uns überzeugen. Der dritte Teil der Serie war ebenfalls sehr gut und deshalb warten viele **Age of Empires**-Spieler sehnsüchtig auf die Ankündigung eines vierten Teils. ❑


WEHRHAFT | Mit Türmen und großen Mauern war Ihre Stadt gut vor kleineren feindlichen Truppen geschützt.


TAKTISCH | Formationen halfen Ihnen, wenn Sie Ihre Belagerungseinheiten vor Feinden schützen wollten.

DIE TOP-5-TESTS
Ein Fluch für jeden Spieler: zu viele Top-Hits in einem Monat.

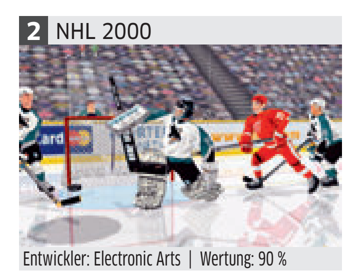
1 Driver



Entwickler: GT Interactive | Wertung: 90 %

Ein Urahn der neueren **GTA**-Teile: **Driver** verband Rennen gegen die Polizei mit Geschicklichkeitstests und sogar einer Hintergrundgeschichte zu einem grandiosen Fahrerlebnis. Lediglich ein Mehrspieler-Modus fehlte.

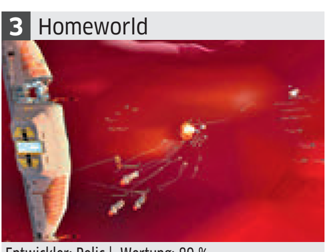
2 NHL 2000



Entwickler: Electronic Arts | Wertung: 90 %

NHL 2000 war wieder einmal etwas schöner, besser und realistischer – aber im Grunde waren die Unterschiede zum Vorgänger nicht allzu groß. Trotzdem mit Abstand das beste Eishockeyspiel des Jahres 1999.

3 Homeworld



Entwickler: Relic | Wertung: 89 %

Homeworld war der erste erfolgreiche Versuch, Echtzeitstragiespiele vom Boden zu lösen und dabei noch flotte 3D-Grafik zu benutzen. Der enorme Hardware-Hunger des Spiels schreckte viele Käufer ab.

4 Shadow Company

Entwickler: Sinister | Wertung: 89 %

3D-Taktik-Shooter mit dem Spielprinzip von **Commandos**. Das Motto der Entwickler: Gut geklaut ist besser als schlecht erfunden. Dennoch überzeugte die Verschmelzung mehrerer Titel.

5 Rogue Spear

Entwickler: Take 2 | Wertung: 81 %

Der Nachfolger von **Rainbow Six** war nicht revolutionär. Im Vergleich unterschied sich das Spiel nur marginal vom Vorgänger. Nichtsdestotrotz war es ein gutes Spiel.

WAS WURDE EIGENTLICH AUS
Adrian Smith?

Bei der Entwicklung eines Spiels arbeiten viele Programmierer mit, jeder mit eigenen Ideen und Vorstellungen.

Um die Kreativität der vielen kleinen Zahnräder in der großen Maschinerie einer Spielefirma in die richtigen Bahnen zu lenken, brauchte es einen Mann wie Adrian Smith. Er war für den koordinierten Arbeitsfluss zuständig, kontrollierte die einzelnen Teams und stellte sich den zahlreichen Fragen der Presse. Damit hätte der studierte Maschinenbauer vor seiner Zeit bei Core Design niemals gerechnet. Sein Bruder Jeremy Heath-Smith, der zu den Mitgründern von Core Design zählt, holte ihn in die Firma.

Die britische Spieleschmiede wurde 1988 gegründet und schuf mit **Rick Dangerous (1989)** und **Banshee (1994)** bereits früh sehr beliebte Titel, die jedoch keinen durchschlagenden Erfolg verbuchen konnten.

Es ist erstaunlich, was Adrian Smith ohne Erfahrung in der Spiele-Branche geleistet hat. Obwohl er Lara Croft nicht selbst erfunden hatte, hat Adrian mit ihr und **Tomb Raider** eine der bekanntesten Spielemarken geschaffen.

Doch auch aus der erfolgreichsten Serie ist irgendwann mal die Luft raus und so verließen Adrian und sein Bruder Jeremy nach **Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness** Core Design und gründeten mit Circle Studios im Oktober 2003 ein eigenes Entwicklerstudio. Nachdem sich ihr erstes Projekt namens **Without Warning** nicht gut verkaufte, beschränkte sich die Firma auf das Programmieren und Verkaufen von DVD-Spielen. Da auch diese kein großer Erfolg waren, mussten die Circle Studios im Februar 2007 wieder geschlossen werden.

Seitdem war Adrian Smith an mehreren Projekten beteiligt, zum Beispiel als kreativer Berater für einen in Deutschland nicht erschienenen Action-Knaller. Ansonsten ist es hierzulande ziemlich still um Adrian Smith geworden. ❑



ALTER ÄGYPTER | Durch die viele Arbeit an der **Tomb Raider**-Serie hat auch Adrian Smith eine Vorliebe für Pharaonen entwickelt.



HARDWARE
Schicke Grafik, laute Musik und rüttelnde Mäuse

Das Bessere ist des Guten Feind – diese Redewendung gilt auch bei PC-Hardware. So hob damals Nvidias Chip Geforce 256 die Messlatte um einige Stufen an. Und da Weihnachten nicht mehr weit war, versuchten viele Hersteller, möglichst schnell die neuen Chips in ihre Karten einzubauen, etwa Creative Labs, die mit der Annihilator auftrumpfen wollten. Mit 120 MHz Chiptakt, 166 MHz Speicherfrequenz sowie 32-MByte-Grafikspeicher waren die Wunschzettel vieler Spieler bestimmt gut gefüllt.

Doch auch für die Zeit abseits vom Rechner wurde ordentlich Unterhaltung geboten. Mit der neuen Generation an MP3-Playern gab es für die Spieler etwas auf die Ohren. 64-MByte-Speicher waren für damalige Verhältnisse riesig; im Vergleich zu den heutigen Speichergrößen wirken sie mikroskopisch klein und ziemlich unpraktisch.

Für Schüttelfrost sorgte die neue WingMan-FF-Maus von Logitech. Das Besondere an diesem guten Stück: Es lieferte dank Force Feedback ein sehr intensives Spielerlebnis und ließ sich sogar als Joystick verwenden. Leider war die Technik noch nicht ausgereift und fand daher nur wenig Abnehmer. ❑



INDIZIERUNG DAMALS UND HEUTE
Runder Tisch um das Indizieren von Spielen in Deutschland

Das Verbot einiger Videospiele war bereits vor zehn Jahren vielen Spielern ein Dorn im Auge. Schon damals waren die Meinungen der Befürworter und der Gegner der Indizierung von Video- und Computerspielen recht festgefahren. Am Rande der ECTS 1999 brachte die PC Games die Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS), die heutige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), und einige Vertreter der Spiele-Industrie zu einer Diskussion an einen Tisch. Während Elke Monssen-Engberding, die Vorsitzende der BPjS, mit den mittlerweile gewohnten Argumenten auftrumpfte, dass Gewalt jeglicher Art in Videospielen bei Kindern und Jugendlichen zu aggressiverem Verhalten führe, erläuterte Jay Wilbur, der kreative Berater von Id-Software, dass es genug Anzeichen gäbe, dass Kinder ebenso gut Dampf beim Spielen ablassen könnten. Auch die Rolle der Eltern und deren Aufgabe, zu kontrollieren, womit sich ihre Kinder beschäftigen, wurde angesprochen. So berichtete Wilbur von seinen eigenen Erfahrungen als Familienvater, um seine Meinung deutlich darzulegen.

Am Ende konnten in dem einstündigen Gespräch nicht alle Argumente ausreichend diskutiert werden, aber immerhin brachten sich die beiden Seiten gegenseitig ihre Ansichten ein wenig näher und wollten das Treffen sogar ein Jahr später wiederholen. ❑



KREATIVER KOPF | Jay Wilbur ist selbst Familienvater und deshalb sehr an der Thematik interessiert.



ERFAHRENE PRÜFERIN | Elke Monssen-Engberding sorgt bis heute als Vorsitzende der BPjM für Sicherheit.



RUNDER TISCH | In einer sachlichen Diskussion wollten die beiden Seiten ihre Argumente darlegen, um für mehr Verständnis untereinander zu sorgen.

MEISTERWERKE

Gothic

PC GAMES 04/01 ÜBER GOTHIC
Das sagten wir damals …



TESTURTEIL
Gothic

ENTWICKLER	ANBIETER
Piranha Bytes	Egmont Interactive

PREIS	TERMIN
Ca. DM 80,-	15. März 2001

85

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 400	Pentium III 800
128 MB RAM	256 MB RAM
HD: 1.000 MB	HD: 1.000 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80%
Gute Animationen und extrem detailliert.

SOUND 80%
Hervorragende Musik und guter Sound.

STEUERUNG 70%
Nach Eingewöhnung sehr komfortabel.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

Gothic läutete für Fans des Rollenspiel-Genres eine neue Ära ein. Doch sorgte das Spiel des deutschen Entwicklungsstudios seit seinem Erscheinen im Frühjahr 2001 nicht nur mit innovativen Ideen wie einer freien Spielwelt, sondern auch mit diversen Bugs für einiges Aufsehen in der Spielelandschaft.

Sie schlüpfen in die Rolle eines namenlosen Helden, der in einer Gefängniskolonie auf der Insel Khorinis landet, die im Meer des mythischen Königreichs Myrtana liegt. Von der Außenwelt durch eine magische Barriere getrennt, müssen Sie sich in der rauen Gefängniswelt durchschlagen. Zentrales Element in der Kolonie ist ein magisches Erz, mit dem die Kolonie die Außenwelt beliefert. Als Spieler kann man sich zu Beginn einer von drei Fraktionen anschließen: Man kann zum Beispiel dem Alten Lager folgen. Die Mitglieder des Alten Lagers tauschen Erz gegen Waren aller Art mit der Außenwelt. Ebenfalls zur Wahl steht das Neue Lager. Die Mitglieder des Neuen Lagers arbeiten an einem Plan zum Durchbrechen der magischen Barriere. Als dritte Partei empfängt die Bruderschaft neue Mitglieder. Die Sekte betet ein mysteriöses Wesen namens Der Schläfer an und lebt vom Handel mit Sumpfkraut, einer berauschenden Droge. Unabhängig davon, welcher Gruppe man sich anschließt, erledigt man für alle Fraktionen Aufgaben und erforscht die Insel, während sich im Spielverlauf allmählich die Hintergrundgeschichte entfaltet. Für ein Rollenspiel typisch, steigen die Fähigkeiten der Spielfigur mit dem Spielfortgang an. Wegen vieler Programmfehler gilt unter Fans erst die Version 1.08 H als flüssig spielbar. ❑



VERWINKELT | Die Architektur der Dungeons ist sehr komplex und verschlungen gestaltet.



GRAFIKPRACHT | All das, was Sie in der Ferne sehen, ist keine optische Täuschung. Sie dürfen überall hingehen.

… UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Die grandiose Atmosphäre verzeiht die umständliche Steuerung."

PC Games: Wie war dein erster Eindruck damals von Gothic?

Stefan Weiß: „Die ersten Stunden war ich ganz schön am Fluchen, weil ich mit der ungewohnten Kampf- und Inventarsteuerung arge Probleme hatte. Doch dann nahm mich schnell die erstklassige Atmosphäre des Spiels gefangen."

PC Games: Was hat dich an Gothic besonders fasziniert?

Stefan Weiß: „Die Spielwelt stellte für mich den Höhepunkt von Gothic dar. Das raue Mittelalter-Setting, die ungehobelten Dialoge der Charaktere, die Tagesabläufe – Gothic wirkte einfach an allen Ecken lebendig. In dieser Form hatte ich das bisher noch in keinem Rollenspiel so intensiv erlebt."

PC Games: Manche Fans hat der raue Umgangston der Figuren und die harsche Atmosphäre eher gestört. Hat es das Spiel für dich glaubwürdiger erscheinen lassen?

Stefan Weiß: „Diese Elemente sorgten ganz klar für eine glaubwürdige Spielumgebung. Nach kurzer Zeit fühlte man sich – auch wenn der Held namenlos blieb – als echter Bestandteil dieser Welt."





Stefan Weiß gehört zu den Gothic-Fans, die der Serie bis heute die Treue halten.

PC Games: Leidiges Thema Komfort und Bugs. Gothic hat dem Spieler einiges an Toleranz abverlangt. War Gothic von Anfang an dein persönliches Topspiel oder kam das erst mit der Zeit und den Patches?

Stefan Weiß: „Die Bugs und die umständliche Steuerung zerrten an den Nerven, keine Frage. So richtig genossen habe ich das Spiel seinerzeit erst, als es mit Patch 1.08 H weitestgehend rund lief."

PC Games: Was haben die Gothic-Entwickler bei ihrem aktuellen Projekt Risen im Vergleich zu Gothic anders gemacht?

Stefan Weiß: „Risen versprüht nach wie vor sehr viel Gothic-Flair und ist dabei erfreulich bugfrei!"

DAS DIALOGSYSTEM IN GOTHIC

Eine Frage des guten Benehmens

Es geht rau zu in der Gefängniskolonie von Khorinis. Dennoch kommt man dank geschickt und höflich geführter Dialoge oft auch ohne Kampf zum Ziel.



MULTIPLE-CHOICE | In den Gesprächen entscheidet Ihre Höflichkeit über den Ausgang des Dialoges.



KEIN DURCHGANG | Um in diese Burg zu gelangen, müssen Sie erst Mitglied bei den Gardisten werden.

DAS PHÄNOMEN GOTHIC

Ein frischer Wind fegte durch das Rollenspiel-Genre

Zwar haben die Entwickler von Piranha Bytes das Rollenspiel nicht neu erfunden, doch mit Gothic haben die Spielemacher einige Elemente mit viel Liebe zum Detail weiterentwickelt.

Bei seinem Erscheinen im Jahr 2001 fiel Gothic durch viele besondere Features positiv auf. So waren eine Menge Aufgaben sehr komplex aufgebaut. Deshalb ließen sich diese Quests auch auf unterschiedliche Weise lösen. Das erhöhte den Reiz, Gothic mehrmals zu spielen, um zu sehen, auf wie vielen Wegen sich eine gestellte Aufgabe meistern ließ. Zudem gestattete es Gothic dem Spieler, auf vielfältige Art mit der Spielwelt zu interagieren. Viele Gegenstände ließen sich vom Helden benutzen. So durfte man auch am Lagerfeuer den Grillspieß drehen. Erfahrungspunkte gab es für derlei Aktionen zwar nicht, Letztere sorgten aber für eine packende Spiel-Atmosphäre.

Vielen Rollenspiel-Fans gefiel, dass die Spielewelt von Beginn an nahezu vollständig begehbar war. Aufträge konnten so mitunter früher abgeschlossen werden als vorgesehen – vorausgesetzt, der namenlose Held verfügte bereits über ausreichend hohe Fähigkeiten. Dennoch scheiterte man schnell an hochleveligen Monstern, weil man diesen beim Erforschen der frei begehbaren Welt früh begegnete. Die Mitgliedschaft in einer Gilde erhöhte wegen der dazugehörigen Spezialaufträge ebenfalls den Reiz, Gothic erneut zu spielen. ❑



WETTERUMSCHWUNG | Unterschiedliche Wettereffekte und ein Tag-und-Nacht-Zyklus prägen das Bild.

VISUELLE DARSTELLUNG DER MAGIE-EFFEKTE

Piranha Bytes hat beeindruckend gezaubert

In Sachen Grafik haben die Entwickler die Messlatte für Rollenspiele seinerzeit sehr hoch geschraubt. Allerdings war Gothic auch wegen seines immensen Hardware-Hungers verrufen.



FEUERWERK | Später im Spiel wenden magiekundige Spieler Zauberattacken wie diesen Feuerzauber an.



FUNKENSCHLAG | Der Held heizt seinen Widersachern mit visuell aufwendig gestalteten Blitzen ein.

WUSSTEN SIE ...?

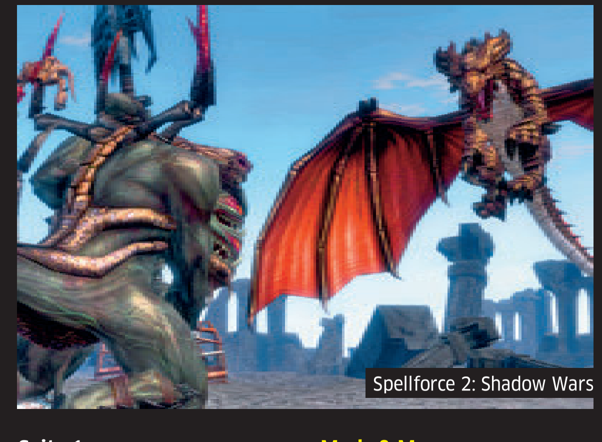
Die Gothic-Reihe hat es offiziell auf drei Teile und zwei Add-ons gebracht. Nach der Trennung der Gothic-Macher Piranha Bytes von ihrem einstigen Publisher Jo-Wood blieben die Namensrechte für Gothic beim Publisher. Deshalb heißt das neue Rollenspiel von Piranha Bytes Risen, während Spellbound Entertainment an Arcania: A Gothic Tale arbeitet, das von JoWood vertrieben werden soll.

- **Für immer namenlos** Die Hauptfigur, die der Spieler in den jeweiligen Gothic-Abenteuern übernimmt, umgibt seit Beginn der Serie immer auch etwas Geheimnisvolles. Denn in keinem der Spiele erfährt man den Namen der Figur und auch nicht, warum der namenlose Held in Gothic eigentlich auf die Gefängnisinsel verbannt worden ist.

- **Sammlerstück** Die Vorgeschichte zu Gothic erzählt ein Comic namens Gothic, Bd. 1. Erschienen ist das gute Stück Ende 2001 im Egmont Ehapa Verlag. Im ersten Band der Serie, die nie fortgesetzt werden sollte, erzählt Thorsten Felden, der auch die Story zu einem Comic für Die Siedler verfasst hat, die Geschichte des Diebes Milten. Dieser ist in die Gefängniskolonie auf Khorinis verbannt worden und muss sich dort unter den Mitgefangenen behaupten. Im Zuge dieser Geschichte erfährt man, warum der zweite Turm des Alten Lagers eingestürzt ist. In Sammlerkreisen und unter hartgesottenen Gothic-Fans ist der Comic-Band sehr gefragt.

- **Andere Länder, andere Sitten** Während Gewalt in Spielen auf dem amerikanischen Spielemarkt kaum ein Aufreger-Thema ist, sorgen nackte Tatsachen im Land der unbegrenzten Möglichkeiten schnell für einen Sturm der Entrüstung puritanischer Moralisten. Für die US-Version haben die Gothic-Macher seinerzeit einer badenden Dame einen Bikini spendiert, während sie in der deutschen Version ihren blanken Busen zeigen darf.

- **Deutsches Liedgut** Für die stimmige Atmosphäre in Gothic sorgen unter anderem die Musiker der Mittelalter-Rockband In Extremo. Die Akustik-Version ihres Songs „Herr Mannelig" geben die virtuellen Alter Ego der Retro-Barden im Alten Lager zum Besten. Aus lizenzrechtlichen Gründen gibt's den Song aber nur in der deutschsprachigen Version.



Spellforce 2: Shadow Wars

Vollversion: Spellforce 2



Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 512 MB RAM
- ca. 5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Gratisspiel: The Battle of Wesnoth

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1GHz
- 512 MB RAM
- ca. 300 MB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista.

Top-Videos: Risen

Der Rollenspiel-Knaller Risen ist in diesem Monat unser Top-Thema. Wir haben es durchgespielt und klären Sie über die Stärken und Schwächen des Spiels auf!

PC Games 11/09

Vollversion: Spellforce 2: Shadow Wars

DVD



Im nächsten Heft

❑ Test

Dragon Age



Ein ausgeklügeltes Kampfsystem, eine fesselnde Story und eine fantastische Präsentation sind die Aushängeschilder des neuen Bioware-Rollenspiels.

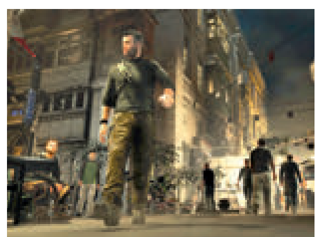
❑ Test

Pro Evolution Soccer 2010 | Realistischer, schöner und besser als **FIFA 10**?



❑ Vorschau

Splinter Cell: Conviction | Brandaktuelle Infos zum Überraschungs-Action-Knaller.



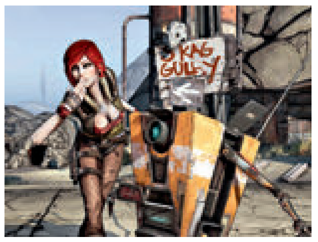
❑ Vorschau

Assassin's Creed 2 | Wir besuchen die Entwickler im kanadischen Montreal!



❑ Test

Borderlands | Die Wüste lebt! Wie verraten, wie gut der RPG-Shooter wirklich ist.



PC Games 12/09 erscheint am 28. Oktober!

Vorab-Infos ab 24. Oktober auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Mit ausführlichen Marktübersichten: Mäuse, Festplatten sowie P55-Mainboards und 2.1-Soundsysteme.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Report: Die besten Handys aller Klassen. Test: Tomtom-Navigation auf dem iPhone, Mini-TVs, Multimedia-Systeme.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter	Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst	Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print)	Alexander Bohnsack (abs), Marc Brehme (mb), Lukasz Ciszweski (lc), Alexander Frank (af), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Sascha Lohmüller (sl), Toni Opl (to), Manfred Reichl (mr), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Christoph Schuster (cps), Sebastian Weber (sw)
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Andreas Bertits (ab), Ralph Wollner (rw)
Trainees	Christine Donath (cd), Stefan Dworschak (sd) Sandra Friedrichs (sf), Pascal Hartmann (ph), Tobias Kujawa (ku), Lukas Löhr (lul), Matthias Mohr (mm), Matti Sandqvist (ms), Tom Sauer (ts), Christoph Schön (csc)
Redaktion (Videos)	Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz	Kristina Haake
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Textchefs	Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Layout	Marco Leibetseder (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide, Sebastian Bienert
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Marco Leibetseder
Audio + Video Production	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktionsleitung	Martin Closmann, Jörg Gleichmar
	www.pcgames.de
Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Sebastian Thöing, Thomas Wilke
Freie Mitarbeiter	Frank Moers
Projektleitung & Konzeption	Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung	Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung	
René Behme	Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne	Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann	Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner	Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser	Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen	Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online	InteractiveMedia CCSP GmbH T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt Tel. +49 (6151) / 5002-100 Fax +49 (6151) / 5002-101 Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

Kontrolliere Tank, Healer, DD, Caster und Fernkämpfer nach Deiner eigenen Strategie.

